H.P. Lovecraft's

L'Appel de Cthulhu©



Éditions Sans-Détour



L'Appel de Cthulhu

6e ÉDITION FRANÇAISE

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Édition Américaine

Sandy Petersen
Auteur de la majorité des textes datant de 1983

Lynn Willis
Auteur de la plupart des textes de 1998

Écrits additionnels, caractéristiques et descriptions
Keith Herber, Kevin A. Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan et leurs amis

Direction éditoriale
Lynn Willis

Édition Française

Rewriting, adaptation et chapitres additionnels
Christian Grussi

Refonte du système
Christian Grussi & Guilhem Arbaret

Remerciements particuliers à Sidney Merkling

Scénarios et inspirations
Samuel Tarapacki

Réalisation, maquette et couverture
Christian Grussi

Illustrations intérieures
El Théo et Paul Carrick

Testeurs
Simon-Pierre Badoc, Sylvain Craincourt, Elvire Gruel, Bertrand Parot, Matthieu Poirot, Lisette Poirot, Thomas Thouvenin, Julien Régnier

Relecture
Nicolas Beudin, Piotr Borowski, Christophe Ployon

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Imprimé en Allemagne
Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-00-9
Édition et dépôt légal : Novembre 2008

WWW.SANS-DETOUR.COM

Table des matières

À mon père, qui me fit découvrir la littérature de science-fiction et, en particulier, l'œuvre de Lovecraft. C'est dans un de ses livres que j'ai lu ma première histoire lovecraftienne, Le Modèle de Pickman.

Merci, Papa. – S.P.

Les testeurs, originaires de l'Utah, de l'édition de 1981 de L'Appel de Cthulhu étaient Steve Marsh, James Memmot, Wade Round, Paul Work, Scott Clegg, Marc Hutchison, Bill Hamblin et Eric Petersen. Les membres de l'équipe Chaosium qui ont testé le jeu en 1981 étaient Al Dewey (Gardien) et, par ordre alphabétique, Yurek Chodak, Allan Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmberg, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson et Lynn Willis.

Citations

Comme cela se passe souvent dans les cercles d'écrivains qui s'intéressent au Mythe, certains éléments de cet ouvrage ont, à un moment ou à un autre, été inspirés par des scénarios et des articles écrits par diverses personnes. Il serait vain aujourd'hui d'essayer de citer par le détail toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la présente édition. Nous nous contenterons donc de témoigner toute notre reconnaissance aux auteurs des suppléments de L'Appel de Cthulhu qui sont, par ordre alphabétique : Chris Adamas, Jamis Anderson, Marion Anderson, Phil Anderson, Scott Aniolowski, Sandy Antunes, Shannon Appel, Ugo Bardi, William A. Barton, Mark Beardsley, Fred Behrendt, Andre Bishop, Gustaf Bjorsten, Sean Branney, Russell Bullman, Bernard Caleo, James Cambias, K.L. Campbell-Robson, John Carnahan, Yurek Chodak, Stacy Clark, Harry Cleaver, Jacqueline Clegg, John Scott Clegg, Morgan Conrad, Peter Corless, Matthew J. Costello, Alan K. Crandall, Peter Dannseys, Gregory W. Detwiler, Michael DeWolfe, Larry DiTillio, Ralph Dula, William G. Dunn, Chris Dykins, E.C. Fallworth, Phil Frances, D.H. Frew, Geoff Gillan, Ed Gore, Mark Grundy, Owen Guthrie, Nick Haggar, David Hallett, William James Hamblin III, David A. Hargrave, Mark Harmon, Steve Hatherly, Bob Heggie, Eric Herber, Keith Herber, Tony Hickie, Herbert Hike, Kathy Ho, Susan Hutchinson, Marc Hutchison, L.N. Isinwyll, Kevin W. Jacklin, Peter F. Jeffery, Sam Johnson, Drashi Khendup, Steve Kluskens, J. Todd Kingrea, Michael LaBossiere, Richard T. Launius, Michael Lay, Nigel Leather, Christian Lehmann, Andrew Leman, Thomas Ligotti, Jean Lishman, Penelope Love, Toivo Luick, Doug Lyons, Michael MacDonald, Barbara Manui, Wesley Martin, Randy McCall, Paul McConnell, Robert McLaughlin, Kurt Miller, John B. Monroe, Mark Morrison, Scott Nicholson, Gary O'Connell, Jeff Okamoto, Sandy Petersen, Mark Pettigrew, Thomas W. Phinney, Glenn Rahman, Steven C. Rasmussen, Kevin A. Ross, Liam Routt, Eric Rowe, Marcus L. Rowland, Gregory Rucka, Brian M. Sammons, Justin Schmid, Cyndy Schneider, Janice Sellers, Sam Shirley, John Sullivan, Gary Sumpter, Neal Sutton, Lucya Szachnowski, Michael Szymanski, G.W. Thomas, Michael Tice, Richard L. Tierney, John Tynes, Justin Tynes, Fred Van Lente, Russell Walters, Richard Watts, Chris Williams, Lynn Willis, M.B. Willner, Jay J. Wiseman, Elizabeth A. Wolcott, Todd A. Woods, William A. Workman, Benjamin Wright.

L'Appel de Cthulhu

(Trouvé parmi les papiers du défunt Francis Wayland Thurston, de Boston)

par H. P. Lovecraft

De ces fantastiques entités et puissances, quelque chose a pu survivre… une survivance d'une époque infiniment lointaine où… la conscience se manifestait, peut-être, sous des formes qui se sont depuis longtemps retirées devant le flot de la marée humaine… des formes dont seules la poésie et les légendes ont capturé un souvenir fugace et les ont appelés dieux, monstres, êtres mythiques de toutes sortes et de tout genre…

Algernon Blackwood

1. L'horreur d'argile

La plus grande faveur accordée à l'être humain est son incapacité à mettre en corrélation toutes les choses qu'il sait. Nous vivons sur une île placide d'ignorance, perdue dans les noirs océans de l'infini, et rien ne nous destinait à un long voyage. Les sciences pointent chacune dans leur propre direction et ne nous ont fait jusque-là guère de mal. Un jour pourtant, le recoupage de nos connaissances dissociées nous ouvrira les yeux sur des perspectives terrifiantes de la réalité, et la position effroyable que nous occupons. Ces révélations nous précipiterons alors dans la folie, à moins que nous ne fuyions les lumières fatales pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel obscurantisme.

Les théosophes ont entrevu l'impressionnante grandeur du cycle cosmique, deviné que notre monde et notre race ne sont que des incidents transitoires. Ils ont évoqué d'étranges survivances dans des termes qui nous glaceraient le sang s'ils n'étaient masqués par un optimisme mielleux. Mais ce n'est pas d'eux que je tiens la brève vision de ces éons interdits, vision qui me terrifie quand j'y pense et me rend fou quand j'en rêve. Cette vision, comme toutes les terribles perceptions de la vérité, a jailli d'une réorganisation accidentelle d'éléments séparés – dans ce cas, un vieil article de journal et les notes d'un professeur décédé. J'espère que personne d'autre n'assemblera ce puzzle. Si je survis, je ne fournirai en aucun cas un maillon à une chaîne si hideuse. Je crois que le professeur avait, lui aussi, l'intention de garder le silence sur ce qu'il savait, qu'il aurait détruit ses notes si la mort ne l'avait pas surpris.

J'ai eu connaissance de la chose pendant l'hiver 1926-1927, après la mort de mon grand-oncle George Gammell Angell, professeur honoraire de langues sémitiques à l'Université Brown, Providence, Rhode Island. Le professeur Angell était une autorité universellement reconnue dans le domaine des inscriptions antiques. Il était souvent consulté par les conservateurs des plus importants musées et sa mort, à l'âge de quatre-vingt-douze ans, restera dans bien des mémoires. Sur le plan local, elle a suscité un intérêt d'autant plus vif qu'un mystère présidait à ce décès. Le professeur avait succombé alors qu'il revenait du bateau de Newport. D'après un témoin, il s'était brusquement effondré après avoir été bousculé par un nègre aux allures de marin. Celui-ci avait surgi d'une de ces cours obscures nichées sur la pente abrupte qui offre un raccourci entre le bord de mer et William Street, l'adresse du défunt. Les médecins n'avaient pu trouver aucune cause visible à son décès. Ils avaient fini par conclure que la mort était due à une lésion peu apparente du cœur, une lésion provoquée par l'ascension énergique d'une pente bien raide pour un homme si âgé. À l'époque, je n'avais vu aucune raison de remettre en question ce diagnostic, mais plus tard, je devais avoir des doutes – et pires que des doutes.

Étant à la fois héritier et exécuteur testamentaire de mon grand-oncle, mort veuf et sans enfant, j'étais censé étudier assez attentivement ses papiers ; c'est pourquoi j'emportais tous ses dossiers et ses boîtes chez moi, à Boston. L'essentiel des documents a été publié, une fois mis en ordre, par la Société d'Archéologie Américaine, mais une des boîtes m'intriguait particulièrement, et l'idée de la montrer à d'autres me déplaisait. Elle était verrouillée, et la clé était restée introuvable jusqu'à ce que je pense à examiner le porte-clés que le professeur gardait toujours dans sa poche. Ayant ouvert la boîte, je me trouvais confronté à un verrou plus infranchissable encore. Quelle signification pouvaient avoir ces étranges bas-reliefs d'argile, ces notes décousues, divagations et coupures de presse? Mon oncle se serait-il laissé prendre, sur le tard, par quelque imposture grotesque ? J'étais bien décidé à retrouver le sculpteur excentrique qui avait ainsi troublé la sérénité d'un vieil homme.

Le bas-relief formait un rectangle grossier, de douze centimètres sur quinze et de deux centimètres d'épaisseur ; il était visiblement récent. Cependant, ses motifs étaient loin d'être modernes, tant par l'atmosphère que par l'esprit suggéré. Les caprices du cubisme et du futurisme sont nombreux et extravagants, mais ils reproduisent rarement cette mystérieuse régularité qui émaille les écrits préhistoriques. Et l'essentiel de ces dessins semblait bien constituer une forme d'écriture, une écriture que, malgré ma grande connaissance des papiers et des collections de mon oncle, je ne parvenais pas à identifier ou à classifier.

Ces hiéroglyphes étaient surmontés d'un motif, une illustration certainement, mais l'exécution de style impressionniste empêchait de se faire une idée claire de sa nature. C'était apparemment une sorte de monstre, ou le symbole d'un monstre, mais seul un esprit malade aurait pu concevoir cette forme. Quand je dis que mon imagination quelque peu extravagante associait les images d'une pieuvre, d'un dragon et d'une caricature d'humain, je ne trahis pas l'esprit de cette chose. Une tête pulpeuse, frangée de tentacules, surmontait un corps grotesque et écailleux pourvu d'ailes rudimentaires, mais c'était son contour général qui la rendait aussi effroyable. Un ensemble architectural cyclopéen était vaguement suggéré à l'arrière plan.

Hormis quelques coupures de presse, les notes qui accompagnaient cette pièce étrange avaient été récemment couchées par le professeur et ne montraient aucune prétention littéraire. Le document qui semblait le plus important était intitulé « Culte de Cthulhu », en caractères d'imprimerie soigneusement tracés afin d'éviter une lecture erronée d'un mot aussi peu courant. Le manuscrit était divisé en deux parties, la première intitulée « 1925 – Rêve et Œuvre Onirique de H. A. Wilcox, 7 Thomas St., Providence, R.I. », et la seconde « Récit de l'inspecteur John R. Legrasse, 121 Bienville St., New Orleans, La., congrès de la S.A.A., 1928 – Notes et compte rendu du Prof. Webb ». Les autres documents étaient tous de courtes notes.

Certaines relataient les rêves étranges de diverses personnes. D'autres compilaient des citations de revues et de livres théosophiques (entre autres Atlantide et la Lémurie perdue, de W. Scott Elliot). Le reste était composé de commentaires sur la survivance de sociétés secrètes et de cultes clandestins et comportait des références à des ouvrages sur la mythologie et l'anthropologie, tels que le Rameau d'Or de Frazer et le Culte des Sorcières en Europe Occidentale de Miss Murray. Les coupures de presse faisaient surtout allusion à des cas d'aliénation mentale et de crises de folie collective au printemps 1925.

La première moitié du manuscrit contait une bien étrange histoire. Il semble que le 1er mars 1925, un jeune homme mince et brun, qui paraissait agité et névrosé, se soit présenté chez le professeur Angell avec l'étrange bas-relief encore humide et frais. Sa carte de visite était au nom d'Henry Anthony Wilcox, et mon oncle avait reconnu en lui le benjamin d'une excellente famille qu'il connaissait vaguement. Il étudiait la sculpture aux Beaux-Arts de Rhode Island et vivait seul dans l'immeuble Fleur-de-Lys, près de cette école. Wilcox était un jeune homme précoce au génie reconnu, mais des plus excentrique. Dès son enfance, il avait attiré l'attention par les étranges histoires et les rêves bizarres qu'il avait l'habitude de raconter. Il se disait lui-même « hypersensitif psychique », mais les gens bien pensants de la vieille cité commerciale se contentaient de le trouver « bizarre ». Ne frayant guère avec ses semblables, il était progressivement sorti des cercles mondains et n'était plus connu que d'un petit groupe d'esthètes habitant d'autres villes. Même le Club Artistique de Providence, soucieux de préserver son conservatisme, avait préféré l'écarter.

Lors de sa visite, poursuivait le manuscrit, le sculpteur avait fait appel, sans trop de politesse, aux connaissances archéologiques de son hôte ; il voulait identifier les hiéroglyphes du bas-relief. Il s'exprimait d'une manière guindée et distraite, ce qui le faisait passer pour un poseur et n'attirait pas la sympathie. Mon oncle reçut sa demande assez sèchement car la fraîcheur évidente de la tablette excluait tout intérêt archéologique. La réponse du jeune homme, qui impressionna suffisamment mon oncle pour qu'il se la rappelle et la note textuellement, était empreinte d'une poésie fantastique. J'imagine qu'elle avait marqué toute sa conversation car j'ai depuis eu l'occasion de constater qu'elle était caractéristique du personnage. Il avait répondu : « Elle est effectivement récente car je l'ai réalisée la nuit dernière dans un rêve de cités antiques, mais les rêves sont plus anciens que Tyr la pensive, que les contemplations du Sphinx ou les jardins de Babylone ».

C'est alors qu'il commença ce récit délirant qui avait éveillé chez mon oncle des souvenirs endormis et un intérêt fébrile. Une légère secousse sismique avait eu lieu la nuit précédente, la plus forte ressentie en Nouvelle-Angleterre ces dernières années, et l'imagination de Wilcox en avait été fortement affectée. Une fois endormi, il avait fait un rêve sans précédent et vu des cités cyclopéennes, hérissées de blocs et de monolithes titanesques, dégoulinantes d'un limon verdâtre et baignées d'une horreur latente. Des hiéroglyphes couvraient les murs et les piliers, et, d'un point indéterminé du sous-sol, s'élevait une voix qui n'en était pas une. Seule l'imagination pouvait transformer en son cette sensation chaotique, mais il avait tenté de la transcrire par cette accumulation de lettres quasiment imprononçable, « Cthulhu fhtagn ».

C'est ce fouillis verbeux qui avait libéré les souvenirs à l'origine de l'enthousiasme et du trouble du professeur Angell. Il avait interrogé le sculpteur avec une minutie toute scientifique, étudié avec une intensité presque frénétique le bas-relief sur lequel le jeune homme, à son réveil, s'était trouvé en train de travailler, glacé dans sa chemise de nuit. Mon oncle blâmait son grand âge, me dit Wilcox par la suite, pour avoir mis tant de temps à reconnaître aussi bien les hiéroglyphes que le dessin. La plupart des questions paraissaient terriblement incongrues au visiteur, surtout celles qui tentaient d'établir un lien avec des cultes et des sociétés étranges. Wilcox ne comprenait pas pourquoi le professeur, lui promettant à plusieurs reprises de garder le silence, avait voulu lui faire avouer son appartenance à quelque vaste secte mystique ou païenne. Quand le professeur avait été convaincu que le sculpteur ne connaissait aucun culte ou tradition mystérieuse, il avait insisté pour qu'il le tienne au courant de ses rêves. Cet accord avait porté ses fruits, car après ce premier entretien, le manuscrit indiquait des visites quotidiennes du jeune homme, des visites pendant lesquelles il relatait les scènes surprenantes de son imaginaire nocturne. Il s'agissait toujours du même panorama cyclopéen de pierre noire et suintante, et une voix, une intelligence souterraine, hurlait avec monotonie dans un charabia énigmatique et intranscriptible. Les deux sons les plus fréquemment répétés ont été rendus par les lettres « Cthulhu » et « R'lyeh ».

Le 23 mars, le manuscrit signalait que Wilcox ne s'était pas présenté. Une visite chez lui avait appris au professeur qu'il avait été frappé d'une fièvre mystérieuse et emmené dans sa famille, sur Waterman Street. Pendant la nuit, il s'était mis à hurler, ce qui avait alerté plusieurs artistes habitant le même immeuble. Il alternait depuis phases d'inconscience et délire. Mon oncle avait immédiatement téléphoné à la famille et s'était mis à suivre très attentivement l'évolution de la situation. Ayant appris que Wilcox était suivi par le docteur Tobey, il alla souvent le voir à son cabinet de Thayer Street. L'esprit fébrile du jeune homme s'attachait à d'étranges images, et le médecin frissonnait en les décrivant. Au rêve initial qui se répétait encore, était venu s'ajouter un être gigantesque, de plusieurs « kilomètres de haut » qui déambulait d'un pas lourd. Le malade ne l'avait vraiment décrit à aucun moment, mais quelques mots frénétiques répétés par le docteur Tobey avaient convaincu le professeur qu'il s'agissait de la même monstruosité sans nom que Wilcox avait tenté de décrire dans sa sculpture. Quand le malade faisait référence à cet objet, rapportait le praticien, il sombrait invariablement, peu après, dans un état de léthargie. Bizarrement, sa température n'était guère plus élevée que la normale, mais son état général suggérait bel et bien une fièvre plutôt qu'un désordre mental.

Le 2 avril, vers 15 heures, tous les symptômes de la maladie de Wilcox disparurent. Il s'assit dans son lit, stupéfait de se trouver parmi les siens et ignorant tout de ce qui s'était passé depuis la nuit du 22 mars, dans ses rêves comme dans la réalité. Déclaré guéri par son médecin, il avait regagné son domicile dans les trois jours, mais il ne fut plus d'aucun secours pour le professeur. Tous ses rêves étranges avaient cessé à sa guérison, et mon oncle avait arrêté d'enregistrer ses visions nocturnes après une semaine de comptes rendus anodins.

C'est là que se terminait la première partie du manuscrit, mais les références à certaines des notes éparpillées m'avaient donné matière à réflexion, et seul le scepticisme profondément enraciné à la base de ma philosophie peut expliquer la méfiance que je continuais d'avoir envers l'artiste. Ces notes décrivaient les rêves faits par diverses personnes pendant la période où le jeune Wilcox avait eu ses étranges expériences. Mon oncle, semble-t-il, avait rapidement organisé une vaste série d'enquêtes auprès de tous les amis qu'il pouvait interroger sans passer pour impertinent. Il leur avait demandé de lui rapporter tous leurs rêves, et de lui indiquer les dates d'éventuelles visions antérieures peu ordinaires. Ses requêtes avaient été diversement accueillies, mais il avait très certainement reçu plus de réponses que ce qu'un homme ordinaire peut gérer sans secrétaire. Les lettres n'ont pas été conservées, mais ses notes en forment un condensé assez exhaustif et significatif. Dans le milieu mondain et des affaires – le « sel de la terre » de la Nouvelle-Angleterre – le résultat avait été presque entièrement négatif, malgré quelques vagues rapports de nuits troublées, toujours entre le 22 mars et le 2 avril – la période de délire du jeune Wilcox. Les scientifiques ne semblaient guère plus affectés, hormis quatre cas dont les vagues descriptions suggéraient des images furtives de paysages anormaux, et le compte rendu d'une terreur provoquée par quelque chose d'anormal. Ce fut des artistes et des poètes que vinrent les réponses pertinentes, et je sais qu'ils auraient été pris de panique s'ils avaient eu l'occasion de comparer leurs descriptions. En fait, ne disposant pas des lettres qu'ils avaient envoyées, je soupçonnais quelque peu le professeur d'avoir posé des questions directrices, ou de n'avoir retenu dans la correspondance que les éléments correspondant à ce qu'il cherchait. C'est pourquoi je continuais de penser que Wilcox avait pu avoir connaissance des anciennes recherches de mon oncle et s'en être servi pour faire marcher le vieux scientifique. Les réponses de ces esthètes

formaient un conte troublant. Du 28 février au 2 avril, ils avaient été nombreux à rêver de choses vraiment étranges, et ces rêves avaient redoublé d'intensité pendant la période de délire du sculpteur. Plus d'un quart de ces rêveurs rapportaient des scènes et des demi-sons assez semblables aux descriptions de Wilcox. Certains confessaient avoir éprouvé une peur panique devant la gigantesque chose innommable qu'ils voyaient sur la fin. Un des cas, particulièrement souligné, était tragique. Le sujet, un architecte réputé qui s'intéressait à la théosophie et à l'occultisme, avait sombré dans une démence furieuse le jour de la crise de Wilcox. Il devait mourir quelques mois plus tard, sans avoir jamais cessé de hurler à l'aide contre un être échappé de l'enfer. Si mon oncle avait désigné ces cas par leurs noms plutôt que par des numéros, j'aurais mené ma propre enquête pour obtenir des confirmations, mais je ne réussis en fait à en retrouver que très peu. Ceux-là, cependant, me confirmèrent le contenu des notes. Je me suis souvent demandé si tous ceux que le professeur avait interrogés étaient aussi intrigués que cette fraction. Il est heureux qu'ils ne puissent jamais obtenir d'explications.

Les coupures de presse, comme je l'ai déjà indiqué, concernaient des cas de panique ou de comportement anormal pendant la période concernée. Le professeur Angell avait sans doute eu recours à une agence spécialisée, car le nombre d'articles était phénoménal et les sources éparpillées dans le monde entier. Là, c'est un suicide nocturne à Londres, où un dormeur solitaire s'était jeté d'une fenêtre après avoir poussé un hurlement atroce. Ailleurs, un fanatique prophétise, dans une lettre incohérente adressée à un journal d'Amérique du Sud, un futur affreux en se basant sur les visions qu'il a eues. Une dépêche de Californie décrit une colonie de théosophes qui a revêtu des robes blanches en prévision d'un « accomplissement glorieux » qui n'est jamais venu, tandis que des articles indiens évoquent avec circonspection une agitation parmi les indigènes à la fin mars. Des orgies vaudou se multiplient à Haïti et d'inquiétants mouvements de contestations sont signalés en Afrique. Dans les Philippines, les officiers américains connaissent des difficultés avec certaines tribus. Des Levantins hystériques s'en prennent aux policiers de New York dans la nuit du 22 au 23 mars. L'ouest de l'Irlande abonde aussi en folles rumeurs et légendes, et un peintre nommé Ardois-Bonnot expose un « Paysage Onirique » blasphématoire à Paris, au salon du printemps 1926. Les problèmes dans les asiles psychiatriques sont signalés en si grand nombre que seul un miracle a pu empêcher le monde médical de relever d'étranges parallèles et d'en tirer des conclusions effarantes. Toutes ces coupures formaient un ensemble stupéfiant. Et j'ai maintenant bien du mal à comprendre ce rationalisme impitoyable avec lequel je les ai écartées. Mais j'étais alors convaincu que le jeune Wilcox avait eu connaissance des événements antérieurs mentionnés par le professeur.

II. Le récit de l'inspecteur Legrasse

Ces événements antérieurs, qui avaient incité mon oncle à accorder une telle importance aux rêves du sculpteur et à son bas-relief, étaient le sujet de la seconde moitié de ce long manuscrit. Apparemment, mon oncle avait déjà eu l'occasion d'examiner la silhouette infernale de la monstruosité sans nom, de s'interroger sur ces mystérieux hiéroglyphes et d'entendre les sinistres syllabes dont la seule transcription possible est « Cthulhu » – et dans des circonstances si horribles qu'il n'est guère étonnant qu'il ait interrogé le jeune Wilcox aussi longuement.

Cette expérience antérieure datait de 1908, dix-sept ans plus tôt, lors du congrès annuel de la Société Américaine d'Archéologie à St. Louis. Le professeur Angell, estimé pour ses compétences et ses travaux, tenait une part importante dans tous les débats. Il avait été contacté en priorité par les quelques profanes qui profitaient de cette assemblée pour soumettre questions et problèmes aux savants.

Le principal représentant de ces profanes fut, pendant un bref moment, le point de mire de toute l'assemblée. C'était un homme d'âge moyen et d'apparence ordinaire qui s'était déplacé depuis la Nouvelle-Orléans pour obtenir une information précise qu'aucune source locale n'avait pu lui fournir. Il se nommait John Raymond Legrasse et exerçait la profession d'inspecteur de police. Il avait apporté avec lui le sujet de sa visite, une statuette de pierre, grossière, repoussante et apparemment très ancienne, dont il ne parvenait pas à déterminer l'origine. Il ne faut pas imaginer que l'inspecteur Legrasse éprouvait le moindre intérêt pour l'archéologie. Bien au contraire, il était exclusivement motivé par des considérations professionnelles. La statuette, idole, fétiche, quel que soit le nom qu'on lui donne, avait été saisie quelques mois plus tôt dans les marécages boisés du sud de la Nouvelle-Orléans à l'occasion d'une descente dans une prétendue réunion vaudou. Les rites qui s'y pratiquaient étaient si hideux et si singuliers que les policiers n'avaient pas manqué de se rendre compte qu'ils étaient tombés sur un culte totalement inconnu, un culte infiniment plus diabolique que les plus ténébreux des cercles vaudou africains. Rien n'avait pu être découvert sur ses origines, hormis de rares récits décousus et incroyables, arrachés aux quelques membres capturés. La police sollicitait donc un avis d'expert sur cet horrible symbole dans l'espoir de remonter ensuite jusqu'à la source du culte.

L'inspecteur Legrasse ne s'attendait pas à une telle réaction à sa trouvaille. Sa seule vue avait plongé l'assemblée savante dans une grande excitation. Tous s'étaient précipités pour voir de plus près cette statuette dont l'étrangeté extrême et l'insondable antiquité apparente évoquaient des perspectives archaïques et mystérieuses. On ne pouvait reconnaître aucune école de sculpture dans ce terrible objet, et pourtant, siècles et millénaires semblaient inscrits dans la pierre verdâtre et inclassable.

La statuette, qui passa enfin de main en main pour être examinée plus attentivement, mesurait presque vingt centimètres de hauteur. Sa facture était exquise. Elle représentait un monstre vaguement anthropoïde, mais la tête en forme de pieuvre était une masse de tentacules, le corps caoutchouteux couvert d'écailles et les pattes avant et arrière munies de griffes prodigieuses. De longues ailes étroites surgissaient de son dos et elle irradiait une terrifiante malignité surnaturelle. Elle était plutôt corpulente et accroupie de manière inquiétante sur un bloc rectangulaire, ou piédestal, couvert de caractères indéchiffrables. Le bout des ailes rejoignait l'arrière du bloc, tandis que les longues griffes incurvées des pattes postérieures repliés agrippaient le bord avant et descendaient sur un quart de la hauteur du piédestal. La tête de céphalopode était penchée vers l'avant, et les extrémités des tentacules effleuraient le dos des griffes avant qui enserraient les genoux relevés de l'être accroupi. L'ensemble était affreusement vivant et instillait une frayeur d'autant plus subtile que la source en était totalement inconnue. L'immensité de son âge incalculable ne faisait aucun doute, pourtant rien ne pouvait rattacher la statuette à un style répertorié de la jeunesse de l'Humanité – ou de toute autre époque. Sur un plan totalement différent, le matériau lui-même était un mystère. La pierre savonneuse d'un vert noirâtre, avec ses scintillantes mouchetures et ses stries dorées, ne rappelait rien de connu dans le domaine de la géologie ou de la minéralogie. Les caractères inscrits sur le socle étaient tout aussi étonnants. Personne, parmi cette assemblée constituée de la moitié des experts mondiaux dans ce domaine, ne s'était risqué à simplement formuler une hypothèse permettant de les apparenter, même de très loin, à une quelconque forme linguistique. Ils appartenaient, au même titre que le sujet et le matériau, à quelque chose d'horriblement lointain, quelque chose d'étranger à l'Humanité telle que nous l'envisageons, quelque chose qui suggérait d'antiques cycles de vie impies, incompatibles avec notre monde et nos conceptions.

Pourtant, alors que les savants hochaient la tête et confessaient leur défaite devant le problème de l'inspecteur, un homme dans cette assemblée ressentait une étrange impression de familiarité avec cette forme monstrueuse et ces écrits. Sans cacher son embarras, il avait relaté à ses collègues le peu qu'il savait. Il s'agissait de feu William Channing Webb, professeur d'Anthropologie à l'Université de Princeton, et explorateur de grand renom. Le professeur Webb avait été chargé, quarante-huit ans plus tôt, de visiter le Groënland et l'Islande à la recherche d'inscriptions runiques qu'il ne trouva jamais. Alors

qu'il remontait la côte ouest du Groënland, il avait rencontré une singulière tribu, ou secte, d'Esquimaux dégénérés. Leur religion, une forme curieuse de satanisme, le glaça d'effroi par son caractère délibérément sanguinaire et répugnant. Les autres Esquimaux ne savaient pas grand-chose sur ce culte et sa simple mention les faisait frissonner. D'après eux, il remontait à des époques horriblement lointaines, antérieures à la naissance du monde. À côté des rites innommables et des sacrifices humains, certains rituels étranges de cet héritage s'adressaient à un diable suprême, ou tornasuk. Ayant recueilli les propos d'un angekok, ou sorcier-prêtre, le professeur Webb avait soigneusement noté ces sons, les transcrivant en caractères romains du mieux qu'il pouvait. Mais le plus important maintenant était ce fétiche que les sectateurs adoraient, et autour duquel ils dansaient quand l'aurore bondissait bien au-dessus des falaises de glaces. Selon le professeur, c'était un grossier bas-relief de pierre arborant une image hideuse et des écrits énigmatiques. Et d'après ses souvenirs, cette image reprenait tous les traits caractéristiques de l'être bestial présenté à l'assemblée.

Cette information avait frappé les savants de stupeur et soulevé l'enthousiasme de l'inspecteur Legrasse. Il avait assailli son interlocuteur de questions. Il avait couché par écrit les incantations des adorateurs du marais que ses hommes avaient arrêtés et il supplia le professeur d'essayer de se souvenir des syllabes prononcées par les diaboliques Esquimaux. Après une comparaison approfondie du moindre détail, il régna un moment de silence stupéfait quand les deux hommes conclurent que ces deux cultes infernaux, si éloignés l'un de l'autre, entonnaient la même phrase. Ce que les sorciers esquimaux et les prêtres des marais de Louisiane avaient psalmodié à l'intention de leurs idoles respectives ressemblait en substance à ceci – les hypothétiques divisions en mots étant déduites des pauses dans les incantations :

« Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. »

Legrasse avait un avantage sur le professeur Webb, car plusieurs de ses prisonniers métis lui avaient fourni une traduction de cette expression, qu'eux-mêmes tenaient de célébrants plus anciens. Ce texte signifiait approximativement :

« Dans sa demeure de R'lyeh,
le défunt Cthulhu attend en rêvant. »

Après cela, en réponse à la pressante demande générale, l'inspecteur Legrasse avait relaté aussi complètement que possible son expérience avec les adorateurs du marais. Je pouvais comprendre que mon oncle ait attaché tant d'importance à cette histoire. Elle rappelait les rêves les plus fous des faiseurs de mythe et des théosophes, et révélait une étonnante imagination cosmique, une imagination parfaitement inattendue chez ces métis et parias.

Le 1er novembre 1907, la police de la Nouvelle-Orléans avait reçu un appel désespéré des habitants des lagunes et des marais au sud. Les squatters qui y vivent, les descendants des hommes de Lafitte, sont des gens plutôt primitifs et affables. Ils étaient totalement terrifiés par ce qui s'était abattu sur eux pendant la nuit. C'était apparemment du vaudou, mais un vaudou bien plus terrible que ce qu'ils avaient jamais connu. Des femmes et des enfants avaient disparu depuis qu'un tam-tam maléfique bourdonnait sans répit dans les profondeurs des bois noirs et hantés. On entendait des cris déments, des hurlements déchirants et des incantations à vous glacer le sang. Des feux diaboliques perçaient partout l'obscurité. Les gens ne pouvaient plus supporter cela, ajoutait le messager terrifié.

Un groupe de vingt policiers, à bord de deux voitures à cheval et d'une automobile, s'était donc mis en route en fin d'après-midi, guidé par le squatter tremblant. Au bout de la route, ils avaient continué à pied, pataugeant dans ces inquiétants bois de cyprès où la lumière ne pénètre jamais. Les racines hideuses et les nœuds coulants de la mousse espagnole les harcelaient. De temps à autre, un amas de pierres humides ou un pan de mur écroulé, ruines morbides d'une habitation disparue, ajoutait à l'accablement suscité par chaque arbre malformé, chaque amas de fongosité. Le campement des squatters, un entassement misérable de huttes, apparut enfin. Les occupants hystériques s'attroupèrent aussitôt autour du groupe de lanternes des arrivants. Le battement assourdi des tam-tams était faiblement perceptible dans le lointain. Quand le vent tournait, des cris déchirants se faisaient parfois entendre. Une lueur rougeâtre semblait aussi filtrer à travers les pâles broussailles de cette forêt ténébreuse et sans limites. Bien que peu désireux de se retrouver à nouveau seuls, tous les squatters effrayés refusèrent catégoriquement de faire le moindre pas dans la direction du culte impie. L'inspecteur Legrasse et ses dix-neuf collègues s'étaient donc enfoncés sans personne pour les guider sous ces noires frondaisons qui leur étaient inconnues.

La région dans laquelle ils pénétraient avait de longue date une réputation maléfique et n'avait jamais été explorée par l'homme blanc. Les légendes mentionnaient un lac jamais contemplé par aucun mortel, hanté par quelque énorme polype blanc et informe, aux yeux de lumière. Les squatters murmuraient que des diables à ailes de chauve-souris sortaient en volant de cavernes souterraines pour célébrer son culte à minuit. Ils disaient que cette entité se trouvait là avant D'Iberville, avant La Salle, avant les Indiens et la faune naturelle de ces bois. C'était un cauchemar incarné et sa vue n'apportait que la mort. Mais elle envoyait des rêves aux hommes, et ils en apprenaient assez pour rester au loin. L'actuelle orgie vaudou se déroulait d'ailleurs juste à la lisière de la zone abhorrée, un site déjà bien redoutable. C'est peut-être avant tout ce lieu qui avait terrifié les squatters, plus que les bruits et les incidents anormaux.

Seules la poésie ou la folie pourraient transcrire les bruits que Legrasse et ses hommes avaient entendus tandis qu'ils sillonnaient le sombre marais vers la lueur rouge et les tambours assourdis. Les voix de l'homme et de la bête ont chacune leurs propres caractéristiques et rien n'est plus effrayant que de reconnaître la voix de la bête dans la gorge de l'homme. La fureur animale et la licence orgiaque atteignaient une intensité démoniaque. Les hurlements et les rauques extases lacéraient les bois enténébrés comme des bouffées pestilentielles surgies des gouffres de l'enfer. Par moments, les ululements désordonnés s'interrompaient pour faire place à un chœur de voix gutturales. La phrase hideuse alors incantée était toujours la même : « Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. »

Les policiers, en atteignant une partie du bois plus clairsemée, avaient brusquement découvert le spectacle. Quatre d'entre eux avaient été pris de vertiges, un autre s'était évanoui, et deux n'avaient pu retenir un cri d'horreur, qui, heureusement, s'était noyé dans la folle cacophonie de l'orgie. Legrasse avait aspergé d'eau le visage de l'homme évanoui, puis tous étaient restés là, tremblants, presque hypnotisés par cette vision infernale.

Dans une clairière naturelle du marais s'étendait un îlot d'herbes d'un demi-hectare, dépourvu d'arbres et raisonnablement sec. Dans cet espace, bondissait et se tortillait une horde d'aberrations humaines que seul un Sime ou un Angarola aurait pu dépeindre. Nus, ces êtres hybrides brayaient, beuglaient et se contorsionnaient autour d'un monstrueux anneau de feu. Le rideau de flammes se déchirait parfois et laissait entrevoir un grand monolithe de pierre central de deux mètres cinquante de haut. C'est à son sommet que trônait, incongrûment minuscule, la sinistre statuette. Dix échafauds avaient été construits à intervalle régulier autour du monolithe. Les corps bizarrement mutilés des malheureux squatters disparus y étaient pendus la tête en bas. Les adorateurs bondissaient et rugissaient à l'intérieur de ce second cercle, tournoyant en masse à l'inverse des aiguilles d'une montre, dans une incessante bacchanale entre l'anneau de cadavres et l'anneau de feu.

Simple effet de son imagination ou hasard de l'écho, un des hommes, un Espagnol impressionnable, crut entendre des réponses antiphoniques au rituel, un contre-chant qui provenait d'un lointain point obscur de ce bois légendaire pour son horreur antique. Cet homme, Joseph D. Galvez, je l'ai ensuite rencontré et interrogé. Son imagination était débordante. Pour moi, il fit même allusion à un faible battement d'ailes immenses,

à la vision fugitive d'yeux brillants et d'une gigantesque masse blanche au-delà des arbres les plus lointains. Je suppose qu'il a trop prêté l'oreille aux superstitions locales.

En réalité, l'immobilité horrifiée des hommes fut de courte durée. Le devoir passait avant tout. Il y avait certainement près d'une centaine d'officiants abâtardis, mais les policiers se fièrent à l'efficacité de leurs armes à feu et plongèrent dans la horde immonde. Pendant cinq minutes, le tumulte et le chaos avaient été indescriptibles, les échanges de coups violents et les coups de feu nombreux. Certains s'échappèrent, bien sûr, mais après la bataille Legrasse avait pu dénombrer quarante-sept prisonniers maussades qu'il avait obligés à s'habiller avant de les faire mettre en ligne entre deux rangées de policiers. Cinq des adorateurs étaient morts. Deux autres, gravement blessés, furent emmenés sur des brancards improvisés que portaient leurs complices. Legrasse avait soigneusement retiré la sculpture posée sur le monolithe pour l'emporter.

Examinés au quartier général après un voyage éreintant, les prisonniers se révélèrent tous êtres des sang-mêlé de la plus basse extraction et d'un profil mental aberrant. La plupart étaient marins; quelques noirs et mulâtres, originaires pour la plupart des Indes occidentales et des Îles du Cap Vert, donnaient de la couleur vaudou à ce culte hétérogène. Mais dès les premières questions, il devint manifeste que l'on avait affaire à quelque chose de bien plus ancien et profond que le fétichisme nègre. Malgré leur ignorance et leur dégénérescence, les prisonniers avaient décrit avec une cohérence surprenante la base de leur foi immonde.

Ils adoraient, disaient-ils, ces Grands Anciens qui ont vécu des éternités avant que l'homme apparaisse et qui sont venus des étoiles quand ce monde était jeune. Ces Grands Anciens s'en sont allés, sous la terre ou sous les mers, mais leurs corps éteints ont transmis par le biais du rêve leurs secrets aux premiers humains. Ce sont ces humains qui ont fondé leur culte, un culte qui ne s'est jamais éteint. Les prisonniers indiquèrent qu'il avait toujours existé et qu'il existerait toujours, dissimulé dans le monde entier, dans les régions sauvages et isolées et les lieux obscurs. Et un jour, leur grand prêtre Cthulhu surgira de sa sombre demeure dans la puissante cité engloutie de R'lyeh et régnera de nouveau sur la Terre. Un jour, les étoiles seront propices et il lancera son appel. Et le culte secret sera là, attendant de le libérer.

Mais jusqu'à ce jour, rien d'autre ne pouvait être révélé. Il restait un secret qui résistait même à la torture. L'Humanité n'était pas la seule espèce consciente à parcourir la Terre. Des formes surgissaient de l'obscurité et rendaient visite à de rares fidèles. Il ne s'agissait pas des Grands Anciens car aucun homme ne les a jamais vus. L'idole sculptée représentait le grand Cthulhu, mais nul ne pouvait dire si les autres étaient exactement comme lui. Plus personne ne savait déchiffrer les vieilles inscriptions, mais le savoir se transmettait oralement. L'invocation chantée n'était pas le secret – le secret n'était jamais prononcé à voix haute, seulement murmuré. Le rituel signifiait simplement: « Dans sa demeure de R'lyeh, le défunt Cthulhu attend en rêvant ».

Seuls deux prisonniers furent jugés suffisamment sains d'esprit pour être pendus; les autres furent internés dans diverses institutions. Tous nièrent avoir participé aux meurtres rituels, qu'ils attribuèrent aux Êtres Ailés Noirs venus de leur repaire immémorial au fond des bois hantés. Mais de ces mystérieux alliés, on ne put obtenir aucune description cohérente. L'essentiel de ce que la police parvint à apprendre lui fut révélé par un métis d'un âge fantastique nommé Castro. Il affirmait avoir navigué vers des ports étranges et parlé avec les chefs immortels du culte dans les montagnes de Chine.

Le vieux Castro se rappelait des fragments de légendes hideuses à côté desquelles les spéculations des théosophes paraissaient bien pâles, et l'homme et le monde bien jeunes et transitoires. Dans des temps très lointains, d'autres Êtres régnaient sur la terre, et Ils habitaient de grandes cités. Leurs ruines, lui auraient confié les Chinois immortels, pouvaient encore être observées dans le Pacifique, pierres cyclopéennes éparpillées sur quelques îles. Ils étaient morts bien avant l'apparition de l'Humanité, mais certains arts permettaient de les faire revivre quand les étoiles retrouvaient une certaine position dans le cycle de l'éternité. Car c'était des étoiles qu'ils étaient venus, et Ils avaient apporté Leurs images avec Eux.

Ces Grands Anciens, avait poursuivi Castro, n'étaient pas constitués de chair et de sang. Ils possédaient des formes – cette image venue des étoiles ne le prouvait-elle pas? – mais elles n'étaient pas faites de matière. Quand les astres étaient propices, Ils pouvaient aller de monde en monde à travers le ciel. Mais quand les étoiles n'étaient pas en place, Ils ne pouvaient pas vivre. Ils ne vivent plus, mais Ils ne sont pas morts. Ils gisent dans des demeures de pierre dans la grande cité de R'lyeh, protégés par les sortilèges du puissant Cthulhu. Ils attendent leur glorieuse résurrection, quand la Terre et les étoiles seront de nouveau prêtes à Les accueillir. Mais à ce moment-là, il faudra qu'une force extérieure viennent libérer Leurs corps. Les sortilèges qui Les préservent Les empêchent également d'accomplir le premier mouvement si attendu. Ils ne peuvent que rester immobiles et éveillés dans l'obscurité, et penser, penser pendant que les années s'écoulent par millions. Ils savent tout ce qui se passe dans l'univers, car Ils communiquent par transmission de pensée. En ce moment même, Ils parlent dans Leur tombe. Quand, après des éternités de chaos, les premiers hommes étaient apparus, les Grands Anciens avaient contacté les plus sensibles d'entre eux en modelant leurs rêves, car c'est uniquement ainsi que Leur langage peut toucher l'esprit des mammifères.

Ces premiers hommes, avait murmuré Castro, avaient fondé le culte autour des petites idoles que les Grands Anciens leur avaient montrées, des idoles rapportées d'étoiles obscures dans des temps lointains. Ce culte perdurerait jusqu'à ce les astres retrouvent leur place. Ses prêtres secrets libéreraient le grand Cthulhu de Sa tombe afin qu'Il ramène à la vie Ses sujets et qu'Il règne à nouveau sur Terre. Cette époque serait facile à reconnaître, car les hommes seraient alors comme les Grands Anciens: libres et sauvages, au-delà du bien et du mal, débarrassés des lois et de la morale, emportés par une orgie joyeuse de meurtres, hurlements et débauches. Les Anciens libérés leur enseigneront de nouveaux meurtres, hurlements et débauches, et d'autres joies encore, et toute la Terre s'embrasera dans un holocauste d'extase et de liberté. En attendant, le culte doit entretenir, par des rites appropriés, les souvenirs des anciennes coutumes et répandre la prophétie de leur retour.

Dans les temps reculés, les élus avaient discuté dans leurs rêves avec les Anciens emmurés, mais un événement a changé cela. Les flots ont englouti la grande cité de pierre de R'lyeh, avec ses monolithes et ses sépultures. Les eaux profondes, chargées d'un mystère primaire que même la pensée ne peut franchir, ont coupé le rapport spirituel. La mémoire est cependant restée intacte et les grands prêtres ont annoncé que la cité émergera de nouveau quand les étoiles seront propices. C'est alors qu'ont surgi les noirs esprits de la terre, ombreux et corrompus, porteurs de vagues rumeurs issues des cavernes perdues du socle sous-marin. Mais Castro n'avait pas osé en parler. Il s'était interrompu brusquement, et ni la persuasion ni la subtilité n'avaient pu l'inciter à en dire plus à ce propos. Curieusement, il avait aussi refusé de donner une taille aux Anciens. Il pensait que le centre du culte se trouvait dans le désert d'Arabie, où dormait Irem, la Cité cachée des Colonnes. Le culte n'avait aucun lien avec celui des sorcières en Europe et n'était guère connu que de ses membres. Il n'était clairement mentionné dans aucun livre. Les Chinois immortels avaient pourtant décelé dans le Necronomicon de l'Arabe dément Abdul Alhazred certaines allusions que les initiés pouvaient interpréter à leur gré, et en particulier ces versets si discutés:

« N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort. »

Legrasse, fortement impressionné et complètement désorienté, s'était vainement enquis des affiliations historiques du culte. Castro avait apparemment dit la vérité quand il l'avait qualifié d'extrêmement secret. Les professeurs de l'Université de Tulane n'avaient pu lui fournir aucun éclaircissement sur le culte et sur l'idole. Et maintenant que le détective s'était adressé aux experts les plus éminents, il n'avait obtenu que le conte groenlandais du professeur Webb.

L'intérêt fébrile suscité par le récit de Legrasse, que venait corroborer la statuette, se répercuta dans la correspondance qu'échangèrent, après la conférence, les participants. Les publications officielles de la société n'en font toutefois guère mention. Ceux qui ont l'habitude de rencontrer charlatans et imposteurs font avant tout preuve de prudence. Legrasse prêta la statuette pendant quelque temps au professeur et elle lui fut restituée à la mort de ce dernier. Il l'a encore en sa possession car je l'ai vue il y a peu de temps. C'est véritablement une chose terrible, et elle est indiscutablement apparentée à la sculpture onirique du jeune Wilcox.

Je ne m'étonnais plus que le récit du sculpteur ait éveillé l'intérêt de mon oncle. Que penser en effet, quand on a eu précédemment connaissance de ce que Legrasse avait découvert sur le culte, des explications de ce jeune homme ? Wilcox avait non seulement rêvé de l'image et des hiéroglyphes de l'idole des marais et de la tablette du Groënland, mais il avait aussi entendu dans ses rêves au moins trois des mots de la formule prononcée par les Esquimaux et les sang-mêlé de Louisiane. L'enquête systématique entreprise par le professeur Angell était dans ce contexte parfaitement naturelle. Personnellement, je soupçonnais cependant le jeune Wilcox d'avoir entendu parler du culte par quelque biais et d'avoir inventé cette série de rêves pour amplifier et prolonger le mystère aux dépens de mon oncle. Bien sûr, les comptes rendus de rêves et les coupures de presse rassemblés par le professeur confirmaient fermement son témoignage, mais mon propre rationalisme et l'extravagance de toute cette histoire me poussaient vers des conclusions qui me paraissaient plus raisonnables. Après avoir une nouvelle fois soigneusement étudié le manuscrit ainsi que les corrélations entre les notes théosophiques et anthropologiques et le récit de Legrasse, je décidais donc de rendre visite au sculpteur, à Providence, pour lui reprocher de s'être ainsi joué d'un homme âgé et instruit.

Wilcox vivait encore au Fleur-de-Lys sur Thomas Street, une hideuse imitation victorienne du XVII[e] siècle breton, dotée d'une façade en stuc qui narguait les adorables maisons coloniales de cette vieille colline et le plus beau clocher de style géorgien que compte l'Amérique. Je le trouvais chez lui, en train de travailler, et concédais immédiatement, au vu de quelques œuvres éparses, qu'il était un authentique génie. Je crois qu'il sera reconnu un jour comme un des plus grands décadents, car il a cristallisé dans l'argile, et taillera certainement dans le marbre, ces cauchemars fantastiques qu'Arthur Machen évoque par sa prose et Clark Ashton Smith par ses poèmes et sa peinture.

Frêle, sombre et d'allure quelque peu négligée, il se retourna sans empressement quand je frappais et me demanda ce que je voulais sans se lever. Quand je lui dis qui j'étais, il manifesta un certain intérêt, car mon oncle avait éveillé sa curiosité en s'intéressant à ses rêves bien qu'il ne lui eût jamais expliqué les raisons de son enquête. Je ne lui apportais, sur ce point, aucun éclaircissement, et cherchais plutôt à le faire parler. J'allais rapidement me convaincre de sa sincérité, car il parlait de ses rêves d'une manière qui ne pouvait tromper. Ceux-ci, et l'empreinte qu'ils avaient laissée dans son subconscient, avaient profondément influencé son art. Il me montra une statue morbide dont les contours me firent presque trembler par leur puissance de suggestion irrésistible. Il ne se rappelait pas avoir vu l'original de cette chose excepté dans son propre bas-relief, mais la silhouette s'était insensiblement formée sous ses mains. C'était, sans aucun doute, la forme géante qui avait hanté ses délires. Il me fit rapidement comprendre qu'il ne savait rien de ce culte secret, si ce n'est-ce que mon oncle avait laissé paraître dans son interrogatoire acharné. Une nouvelle fois, je cherchai à imaginer quelques biais par lesquels il aurait pu acquérir ces étranges idées.

Il parlait de ses rêves d'une manière étrangement poétique, évoquait avec un affreux réalisme la cité cyclopéenne aux pierres couvertes de limon vert (dont la géométrie, dit-il étrangement, était impossible) et m'insufflait une impatience effrayée en recréant l'incessant appel à demi-mental venu du sous-sol : « Cthulhu fhtagn », « Cthulhu fhtagn ». Ces mots faisaient partie de l'atroce phrase rituelle décrivant la veille onirique du défunt Cthulhu dans son tombeau de R'lyeh, et ils m'ébranlèrent profondément malgré mes croyances rationnelles. Wilcox, j'en étais convaincu, avait dû entendre parler du culte dans des circonstances anodines, et en perdre aussitôt le souvenir dans la masse de ses lectures fantastiques et de son imagination. Mais sa fascinante puissance de suggestion avait marqué le subconscient du sculpteur, d'où les rêves, le bas-relief et la terrible statue que je contemplais maintenant. En fait, la supercherie aux dépens de mon oncle était parfaitement innocente. Ce jeune homme était à la fois vaguement maniéré et quelque peu malappris et nous ne pouvions pas sympathiser, mais j'étais désormais prêt à accepter aussi bien son génie que sa probité. Je pris congé amicalement en lui souhaitant tout le succès qu'il méritait.

La question du culte continuait de me fasciner, et je m'imaginais parfois devenir célèbre en étudiant ses origines et ses liens. Je me rendis à la Nouvelle Orléans, parlai avec Legrasse et d'autres qui avaient pris part à la descente, examinai la figurine terrifiante et interrogeai même les prisonniers qui vivaient encore. Le vieux Castro était malheureusement mort quelques années plus tôt. Ces témoignages de première main, directs et obscènes, ne faisaient que confirmer les écrits de mon oncle mais avaient ravivé mon intérêt. J'étais sûr d'être sur la piste d'une religion très ancienne, très secrète et très réelle dont la découverte ferait de moi un anthropologue de renom. Mon attitude était encore empreinte du plus absolu matérialisme, comme j'aimerais qu'elle le soit encore, et j'écartais avec une perversité quasi inexplicable les coïncidences entre les comptes rendus de rêves et les vieilles coupures de presse réunis par le professeur Angell.

J'avais cependant commencé à suspecter une chose que je crains maintenant de savoir, le fait que la mort de mon oncle soit loin d'être naturelle. Sa chute s'était produite dans une étroite rue à flanc de colline qui partait des vieux quais où pullulaient les métis étrangers, juste après avoir été bousculé par un marin noir. Je n'avais pas oublié le sang-mêlé et les professions maritimes des adorateurs du culte de Louisiane, et je n'aurais pas été surpris d'apprendre l'existence de méthodes, rites et credo secrets. Il est vrai qu'il n'est rien arrivé à Legrasse et à ses hommes mais, en Norvège, un certain marin qui a vu des choses est mort. Se peut-il que l'écho des recherches approfondies de mon oncle après sa rencontre avec le sculpteur ait résonné jusqu'en de sinistres oreilles ? Je crois que le professeur Angell est mort parce qu'il en savait trop, ou parce qu'il était sur le point d'en apprendre trop. Reste à savoir si je connaîtrai le même sort, car j'ai maintenant beaucoup appris.

III. La folie venue de la mer

Si le ciel veut un jour m'accorder une faveur, ce serait d'effacer entièrement les conséquences d'un simple hasard qui m'a fait poser le regard sur un morceau de papier couvrant une étagère. Ce n'était pas quelque chose sur lequel je pouvais m'attendre à tomber, car il s'agissait d'un vieux numéro d'un journal australien, le Sydney Bulletin du 18 avril 1925. Il avait même échappé à l'agence chargée à cette époque de recueillir les coupures de presse pour mon oncle.

J'avais alors presque complètement renoncé à enquêter sur ce que le professeur Angell appelait le « Culte de Cthulhu » et séjournais chez un ami à Patterson, dans le New Jersey. Il était conservateur d'un musée local et minéralogiste de renom. Un jour que j'examinais des spécimens rassemblés en vrac dans une arrière-salle du musée, mon œil fut attiré par une illustration bizarre d'un des vieux journaux sur lesquels étaient posées les pierres. C'était le Sydney Bulletin déjà mentionné, car mon ami avait des contacts dans beaucoup de pays étrangers et l'illustration représentait une sculpture hideuse presque identique à celle que Legrasse avait découverte dans le marais.

Après avoir impatiemment débarrassé la feuille de son précieux contenu, j'étudiai l'article en détail et fus déçu de constater qu'il n'était pas bien long. Ce qu'il suggérait conférait cependant une nouvelle importance à ma quête oubliée et je le déchirais soigneusement dans l'excitation du moment. En voici le contenu :

Une épave mystérieuse découverte en mer

Le Vigilant ramène à la remorque un yacht armé de Nouvelle-Zélande. Un survivant et un mort découverts à bord. Des récits de batailles et morts désespérées en mer. Le marin rescapé refuse de donner des détails sur son extraordinaire expérience. Une étrange idole découverte en sa possession. Une enquête est ouverte.

Le cargo Vigilant, de la compagnie Morrison, parti de Valparaiso, est arrivé ce matin à son quai de Darling Harbour, remorquant un yacht à vapeur endommagé et en panne, mais fortement armé. Il avait découvert l'Alert, de Dunedin, Nouvelle Zélande, le 12 avril par 34°21' de latitude sud et 152°17' de longitude ouest, avec un survivant et un mort à bord.
Le Vigilant a quitté Valparaiso le 25 mars. Le 2 avril, il a été fortement dérouté vers le sud par une série de tempêtes exceptionnellement fortes et par des vagues monstrueuses. C'est le 12 avril que l'épave a été aperçue. Bien qu'apparemment déserte, on y a découvert un survivant à moitié délirant et un cadavre datant visiblement de plus d'une semaine. L'homme encore vivant agrippait une horrible idole de pierre d'origine inconnue. D'environ 30 centimètres de haut, elle a plongé dans le plus grand désarroi les experts de l'Université de Sydney, de la Royal Society et du Museum de College Street. Le survivant prétend l'avoir trouvé sur la passerelle du yacht, dans un petit reliquaire décoré de motifs ordinaires.
Après avoir repris ses sens, cet homme a raconté une bien étrange histoire de piraterie et de massacre. Ce Gustaf Johansen, un Norvégien ne manquant pas d'intelligence, était lieutenant sur la goélette Emma d'Auckland, partie pour Callao le 20 février avec un équipage de onze hommes. L'Emma, dit-il, avait été retardée et fortement déroutée vers le sud par la grande tempête du 1er mars. Le 22 mars, par 49°51' de latitude sud et 128°34' de longitude ouest, elle avait rencontré l'Alert, manœuvrée par un équipage de Canaques et de métis à l'allure patibulaire. Le capitaine Collins avait refusé de se soumettre à l'ordre péremptoire de faire demi-tour. C'est alors que l'étrange équipage avait sauvagement ouvert le feu, sans le moindre avertissement, sur la goélette, usant d'une batterie particulièrement lourde de canons de cuivre qui équipait le yacht. Les marins de l'Emma avaient résisté, a raconté le survivant, et bien que la goélette ait commencé à couler, ayant été touchée plusieurs fois sous la ligne de flottaison, ils étaient parvenus à aborder le bateau ennemi. Il leur avait fallu exterminer les sauvages un peu plus nombreux qui avaient jusqu'à la fin combattu d'une manière désespérée et abominable, quoique assez maladroite.
Trois hommes de l'Emma, dont le capitaine Collins et le second Green, avaient été tués. Les huit marins restants, sous le commandement du premier lieutenant Johansen, avaient pris possession du navire capturé. Ils avaient repris leur route initiale afin de découvrir pour quelle raison on leur avait ordonné de faire demi-tour. Il semble qu'ils aient le lendemain débarqué sur une petite île, bien qu'on n'en connaisse aucune dans cette partie de l'océan. Six des hommes auraient trouvé la mort à terre, mais Johansen se montre étrangement réticent sur cette partie de l'histoire et parle seulement d'une chute dans un gouffre béant. Plus tard, il semble que lui et son compagnon ont rembarqué et tenté de manœuvrer le yacht, mais il leur a fallu affronter la tempête du 2 avril. À partir de cette date, l'homme ne se souvient plus de grand-chose. Il n'est même pas capable de dire quand William Briden, l'autre rescapé, est mort. Ce décès n'a aucune cause apparente et s'explique sans doute par la terreur et les privations. Des renseignements câblés depuis Dunedin ont révélé que l'Alert était connu comme un navire marchand faisant la navette entre les îles, et qu'il n'avait pas bonne réputation. Il appartenait à un étrange groupe de sang-mêlé qui éveillaient la curiosité par ses réunions fréquentes et ses voyages nocturnes. Il avait pris la mer juste après la tempête et les tremblements de terre du 1er mars. Notre correspondant à Auckland nous rapporte que l'Emma et son équipage jouissent d'une excellente réputation, et que Johansen y est décrit comme un homme sobre et méritant. L'Amirauté va ouvrir une enquête sur cette affaire dès demain, et tout sera fait pour que Johansen se montre plus loquace.

C'était tout ce qu'il y avait, en plus de la représentation de l'objet infernal, mais toutes sortes d'idées s'étaient aussitôt bousculées dans ma tête ! Cet article mettait à jour tout un gisement de données sur le Culte de Cthulhu, et des preuves de son activité sur mer aussi bien que sur terre. Pour quelle raison les marins métis, qui naviguaient avec leur idole hideuse, avaient-ils ordonné à l'Emma de faire demi-tour ? Quelle était cette île mystérieuse sur laquelle six hommes de l'Emma avaient trouvé la mort et sur laquelle le lieutenant Johansen se montrait si réservé ? Qu'avait révélé l'enquête de l'Amirauté, et que savait-on de ce culte néfaste à Dunedin ? Et comment ne pas s'émerveiller devant cet enchaînement de dates qui coïncidait sinistrement mais indéniablement avec les différents événements que mon oncle avait si soigneusement notés ?
Le 1er mars – notre 28 février compte tenu du décalage horaire – avait été marqué par le séisme et la tempête. L'Alert et son sinistre équipage avaient précipitamment pris la mer, comme s'ils répondaient à un appel impérieux. De l'autre côté de la planète des poètes et des artistes avaient commencé à rêver d'une cité cyclopéenne, tandis qu'un jeune sculpteur recréait dans son sommeil la forme du redoutable Cthulhu. Le 23 mars, l'équipage de l'Emma débarquait sur une île inconnue où six hommes allaient périr. À cette même date, les rêves des plus réceptifs redoublaient d'intensité et s'imprégnaient de la terreur suscitée par un monstre gigantesque. Un architecte sombrait dans la folie et un sculpteur plongeait brusquement dans le délire ! Qu'en est-il de cette tempête du 2 avril – date à laquelle cessèrent tous les rêves de cité engloutie, et où Wilcox guérit sans séquelle de son étrange fièvre ? Qu'en est-il de tout cela – et de ce que Castro a laissé entendre sur ces Anciens venus des étoiles, sur leur règne à venir, le culte qui leur est consacré et sur leur maîtrise des rêves ? Étais-je en train de tituber au bord d'une horreur cosmique que l'homme ne saurait supporter ? Si c'était le cas, cette horreur ne devait concerner que l'esprit car le 2 avril avait mis un terme à cette menace monstrueuse qui semblait harceler l'âme de l'Humanité.
Ce soir-là, après une foule de télégrammes et de préparatifs, je pris congé de mon hôte et partis en train pour San Francisco. Moins d'un mois plus tard, j'étais à Dunedin, mais on n'y savait pas grand-chose sur ces étranges membres du culte qui avaient fréquenté les vieilles tavernes à marins. La racaille des quais était trop nombreuse pour les distinctions particulières. Il fut vaguement question d'une expédition que ces métis avaient faite à l'intérieur des terres, mais on avait seulement remarqué de faibles bruits de tambours et des flammes rouges sur des collines lointaines. À Auckland, j'appris que Johansen était revenu de Sydney, après un interrogatoire superficiel et peu concluant, avec ses cheveux paille devenus blancs. Il avait, peu après, vendu son cottage de West Street et regagné Oslo avec sa femme. Ses amis n'avaient rien appris de plus que les officiers de l'Amirauté sur son expérience traumatisante, et je dus me contenter de noter son adresse à Oslo.

Je m'étais ensuite rendu à Sydney où j'avais discuté sans résultat avec des marins et des membres du tribunal de l'Amirauté. L'Alert avait été vendu à une compagnie commerciale. J'avais pu le voir à Circular Quay, dans la baie de Sydney, mais sa coque banale n'avait rien à m'apprendre. L'idole accroupie, avec sa tête de pieuvre, son corps de dragon, ses ailes écailleuses et son piédestal couvert de hiéroglyphes, était conservée au Museum de Hyde Park. Je l'étudiai longtemps et attentivement. La facture délicate et pernicieuse, et l'étrangeté absolue du matériau, irradiait la même antiquité terrible et mystérieuse que le spécimen plus petit de Legrasse. D'après le conservateur, les géologues s'étaient trouvés face à un mystère insoluble ; ils juraient que nulle part sur Terre on ne pouvait trouver semblable roche. Je frissonnai alors en pensant à ce que le vieux Castro avait dit à Legrasse : « Ils étaient venus des étoiles et avaient apporté Leurs images avec Eux. »

Secoué par une révolution mentale sans précédent, je décidai de rendre visite au premier lieutenant Johansen à Oslo. Après avoir navigué jusqu'à Londres, je réembarquai immédiatement pour la capitale norvégienne et me retrouvai, un jour d'automne, sur les quais dominés par l'Egeberg. L'adresse de Johansen se trouvait dans la Vieille Ville du Roi Harold Hardrada, qui avait fait survivre le nom d'Oslo pendant tous ces siècles où la grande cité prétendait s'appeler « Christiana ». Je fis la dernière partie du trajet en cab, et frappait, le cœur battant, à la porte d'un bâtiment ancien mais coquet. Une femme au visage triste, vêtue de noir, vint ouvrir et je fus saisi d'une grande déception quand elle m'apprit, dans un anglais hésitant, que Gustaf Johansen n'était plus de ce monde.

Il n'avait pas vécu longtemps après son retour, m'indiqua sa veuve ; les événements de 1925 l'avaient brisé. Il ne lui en avait pas dit plus qu'aux autres, mais il avait laissé un long manuscrit (sur des « questions techniques » prétendait-il). Le document avait été rédigé en anglais, sans doute pour la protéger des risques que lui aurait fait courir sa lecture. Alors qu'il parcourait une ruelle étroite près des docks de Gothenburg, il avait fait une chute après avoir été heurté par une liasse de papiers tombée de la fenêtre d'un grenier. Deux marins malais s'étaient précipités pour l'aider à se relever, mais il était mort avant même que l'ambulance arrive. Les médecins n'avaient pu établir la cause du décès et avaient parlé de faiblesse cardiaque et de constitution affaiblie.

Je me sentis dès lors envahi par cette sombre terreur qui m'accompagnera jusqu'à la fin, « accidentelle » ou pas. Après avoir persuadé la veuve que mon implication dans les « questions techniques » de son mari me donnait un droit sur le manuscrit, j'emportai le document et commençai à le lire sur le bateau qui me ramenait à Londres. C'était un texte simple et décousu – le journal naïf d'un marin rédigé après coup – qui tentait de rapporter le déroulement d'un affreux dernier voyage. Je ne tenterai pas de le retranscrire textuellement, avec ses passages troubles et ses redondances, mais le résumé que j'en ferai devrait suffire à expliquer pourquoi le bruit de l'eau contre les flancs du navire devint si insupportable que je dus me boucher les oreilles avec du coton.

Dieu merci, Johansen ne savait pas tout, bien qu'il ait vu la cité et la Chose. Quant à moi, jamais plus je ne connaîtrai un sommeil apaisant, hanté que je suis par ces horreurs qui rôdent au-delà de la vie dans le temps et l'espace, ces êtres blasphématoires venus d'antiques étoiles qui rêvent sous la mer, ce culte cauchemardesque qui attend avec impatience de les lâcher sur notre planète dès qu'un autre séisme ramènera leur monstrueuse cité de pierre à l'air libre.

Le voyage de Johansen avait débuté comme il l'a rapporté à l'Amirauté. L'Emma avait quitté Auckland le 20 février et subit de plein fouet la violente tempête provoquée par le tremblement de terre, un tremblement de terre qui avait dû extraire des abysses ces horreurs qui hantent les rêves des hommes. Une fois repris en main, le navire avait rapidement progressé jusqu'à son interception par l'Alert le 22 mars. La peine du marin imprégnait le récit de l'attaque et de l'envoi par le fond de son navire. Des sombres sectateurs de l'Alert, il parlait avec une horreur intense. Ils avaient quelque chose de singulièrement abominable, quelque chose qui imposait leur destruction, et Johansen s'était sincèrement offusqué des accusations de férocité portées contre lui et ses hommes au cours de l'enquête. Après s'être emparé du bateau adverse, Johansen avait pris le commandement. Poussés par la curiosité, les hommes avaient poursuivi leur route et aperçu une grande colonne de pierre qui jaillissait de la mer par 47°9' de latitude sud et 126°43' de longitude ouest. La côte n'était que boue, vase et structures cyclopéennes couvertes d'algues. Ce ne pouvait être que la substance tangible de cette suprême terreur terrestre – la cauchemardesque cité morte de R'lyeh, qui fut édifiée des millions d'années avant le début de l'Histoire par les immenses abominations venues des étoiles. Là gisaient, sous les voûtes vertes et limoneuses, Cthulhu et sa horde. Les Grands Anciens pouvaient enfin envoyer, après des cycles incalculables, les pensées qui chargeaient de terreur les rêves des plus réceptifs et appelaient impérieusement les fidèles à un pèlerinage libératoire. Johansen ne savait rien de cela, mais Dieu sait qu'il en a trop vu ! Je suppose que seul un sommet avait jailli hors de l'eau, l'hideuse citadelle couronnée d'un monolithe qui servait de tombe au grand Cthulhu. Quand je pense à l'étendue de ce qui rumine certainement sous les eaux, j'ai presque envie de me tuer sans attendre. Johansen et ses hommes furent impressionnés par la majesté cosmique de cette Babylone dégoulinante érigée par d'antiques démons. Sans doute ont-ils pressenti qu'il ne pouvait rien exister de tel sur une planète sensée. L'ahurissement devant la taille incroyable des blocs de pierre verdâtre, la hauteur vertigineuse du monolithe ciselé et la ressemblance stupéfiante entre les sculptures colossales et l'étrange idole découverte sur l'Alert, transparaît de manière poignante dans chaque ligne des descriptions terrifiées du marin.

Sans rien connaître de l'art futuriste, Johansen s'en approchait quand il évoquait la cité. Au lieu de décrire telle ou telle structure ou bâtiment, il se limitait à des impressions générales d'angles immenses et de surfaces de pierre – des surfaces bien trop grandes pour les êtres légitimes de cette planète, et frappées d'images et de hiéroglyphes impies. Je souligne ces propos sur les angles parce qu'ils me rappellent un commentaire de Wilcox au sujet de ses cauchemars. Il affirmait que la géométrie du site onirique était anormale et non-euclidienne, abominablement imprégnée de sphères et de dimensions étrangères. Et voilà qu'un marin sans éducation ressentait la même chose en contemplant cette terrible réalité.

Johansen et son équipage avaient débarqué sur cette monstrueuse Acropole et escaladé la pente glissante. Des blocs suintants et titanesques formaient un escalier qui ne pouvait être destiné aux mortels. Les miasmes polarisateurs exhalés par cette perversion gorgée d'eau paraissaient déformer le soleil lui-même. Des menaces tortueuses semblaient tapies dans chaque angle dément, où la roche sculptée se montrait un instant concave, pour paraître convexe le suivant.

Une sorte de terreur avait envahi les explorateurs, qui n'avaient pourtant rien rencontré de plus dangereux que le roc et la vase, et tous se seraient enfuis s'ils n'avaient craint le mépris de leurs compagnons. Ils avaient cependant cherché, minés par l'inquiétude et en vain, quelque souvenir transportable de leur découverte.

C'est le Portugais Rodriguez qui avait escaladé le pied du monolithe et crié pour appeler les autres. Là-haut, tous avaient examiné avec curiosité l'immense porte sculptée du motif désormais familier du dragon-pieuvre. C'était, écrivait Johansen, une sorte de porte de grange. Les marins avaient immédiatement pensé à une porte à cause du linteau, des montants et du seuil richement décorés. Ils n'avaient cependant pas pu déterminer si elle reposait à plat comme une trappe ou de biais comme la porte extérieure d'une cave. Comme l'avait dit Wilcox, la géométrie était impossible. Il n'était plus possible de se rassurer sur l'horizontalité de la mer et du sol, et les positions de tout le reste variaient de manière fantomatique.

Briden avait poussé la pierre en plusieurs endroits, sans le moindre résultat. Donovan avait alors palpé le pourtour avec délicatesse, appuyant séparément sur chaque relief au fur et à mesure de sa progression. Interminablement, il avait escaladé la grotesque moulure de pierre – escaladé, si la chose ne gisait pas en fait à l'horizontale – et, pendant ce temps, les hommes se demandaient comment une porte de notre univers pouvait être aussi vaste. Puis, lentement, sans à coup, l'arpent de pierre

s'était affaissé près du sommet. Il était apparemment équilibré par quelque contrepoids. Donovan avait dévalé un des montants, propulsé par la gravité ou la seule force de ses jambes, et rejoint le groupe. Tous regardaient l'anormale récession du monstrueux portail sculpté. L'étrange distorsion prismatique des lieux lui prêtait un mouvement aberrant, une sorte de glissement diagonal qui violait toutes les règles de la perspective et de la matière.

L'ouverture était noire et l'obscurité semblait presque palpable. Les ténèbres constituaient en fait une sorte de principe actif: elles obscurcissaient les parois intérieures qui auraient dû être visibles et surgissaient comme une fumée de leur emprisonnement immémorial; elles assombrissaient le soleil qui s'enfuyait dans un ciel rétréci à tire d'ailes membraneuses. Une odeur intolérable remontait aussi des profondeurs et Hawkins, l'ouïe la plus fine du groupe, crut distinguer d'inquiétants remous. Tout le monde avait tendu l'oreille, et tous écoutaient encore, quand Il s'était lourdement avancé à la vue de tous pour encastrer brutalement son immensité gélatineuse dans la porte noire ouverte sur une cité démente et toxique.

L'écriture du pauvre Johansen vacillait affreusement à ce moment du récit. Six hommes n'avaient pas rejoint le navire et il pensait que deux d'entre eux étaient littéralement morts de terreur à cet instant. La Chose ne pouvait être décrite – aucune langue ne peut transcrire cet abîme de démence hurlante et immémoriale, ce déni surnaturel de la matière et de l'ordre cosmique. Une montagne marchait et trébuchait. Dieu! Comment s'étonner qu'en cet instant, en ce paroxysme télépathique, un grand architecte soit devenu fou de l'autre côté de la planète? Que Wilcox soit emporté par une fièvre délirante? Les étoiles étaient de nouveau propices. Ce qu'un culte immémorial n'avait pas réussi à perpétrer, une bande de marins innocents l'avait réalisé par accident. Après des trillions d'années, le grand Cthulhu était de nouveau libre, et affamé de délices.

Trois hommes, Donovan, Guerrera et Ångstrom, furent balayés par les griffes flasques avant même d'esquisser un geste. Que Dieu leur accorde le repos, si le repos peut exister en cet univers. Parker glissa, alors qu'avec les deux autres, il fonçait vers le bateau à travers d'infinies perspectives de rocs verdâtres et corrodés. Johansen jure l'avoir vu disparaître dans un angle de la maçonnerie qui n'aurait pas dû se trouver là, un angle aigu qui s'était comporté comme un angle obtus. Seuls Briden et Johansen avaient donc atteint la barque. Et c'est avec l'énergie du désespoir qu'ils avaient ramé pour regagner l'Alert, tandis que la monstruosité titanesque pataugeait sur les pierres détrempées avant d'hésiter au bord de l'eau.

En quittant le navire, l'équipage n'avait pas complètement laissé retomber la vapeur et il ne fallut que quelques instants de courses enfiévrées entre la passerelle et la salle des machines pour remettre l'Alert en marche. Lentement, indifférente à l'horreur de cette scène indescriptible, l'hélice se mit à battre les flots empoisonnés. Sur la maçonnerie de cette rive funeste d'un autre monde, la Chose titanesque venue des étoiles bavait et gémissait tel un Polyphème maudissant la galère Odyssée. Mais, plus acharné que le cyclope de la légende, le grand Cthulhu se laissa bientôt glisser dans l'eau pour entamer la poursuite. Ses brasses d'une puissance cosmique soulevaient des vagues effarantes. Briden avait regardé en arrière et perdu, sur-le-champ, la raison. Il riait à gorge déployée et ce rire, crise après crise, durerait jusqu'à sa mort sur la passerelle, une nuit que Johansen errait, perdu dans son délire.

Mais Johansen n'avait pas abandonné. Comprenant que la Chose ne pouvait que rattraper l'Alert tant qu'il n'était pas à pleine pression, il s'était décidé à une manœuvre désespérée. Il avait emballé les machines et traversé le pont comme un fou pour inverser la course du navire. L'eau n'était plus que remous et écume mais le navire gagnait en pression. Gouverné par le brave Norvégien, le navire avait éperonné le poursuivant gélatineux qui se dressait au-dessus des flots corrompus tel un galion démoniaque. L'horrible tête de pieuvre aux tentacules tortillants atteignait presque le sommet du beaupré mais Johansen n'avait pas lâché la barre. Il y eut un bruit de ballon crevé et l'ignoble gargouillis d'un poisson-lune écrasé. La puanteur d'un millier de tombes se répandit brusquement et Johansen entendit encore quelque chose qu'il ne put décrire. Pendant un instant, le navire avait disparu dans un nuage verdâtre, corrosif et aveuglant, mais, très vite, il n'y eut plus qu'un bouillonnement venimeux à l'arrière. Pourtant, tandis que la distance avec l'Alert augmentait à chaque seconde grâce à la pression croissante, la flaccidité éparpillée du rejeton stellaire se reconstituait - Dieu du Ciel! - dans toute son horreur originelle. Ce fut tout. Après cela, Johansen s'était contenté de ruminer sur l'idole de la passerelle et de préparer quelques repas pour le dément hilare et lui-même. Il n'avait plus essayé de guider le navire après son échappée héroïque. Quelque chose s'était brisé. Puis il y eut la tempête du 2 avril et son esprit s'était perdu dans un brouillard. Il se rappelait seulement un tourbillon fantomatique de gouffres liquides vertigineux, une chevauchée à dos de comète à travers des univers vacillants et des plongeons hystériques du gouffre vers la lune et de la lune dans le gouffre. Un concert de rires le poursuivait; des dieux anciens, hilares et malformés, et les diablotins ailés du Tartare raillaient son équipée effrénée.

Mais le sauvetage était au bout du rêve: le Vigilant, le tribunal de l'Amirauté, les rues de Dunedin et le long voyage jusqu'à la maison sous l'Egeberg. Il ne pouvait pas parler; ils l'auraient pris pour un fou. Il avait écrit ce qu'il savait avant que la mort l'emporte mais sa femme ne devait pas savoir. La mort serait une bénédiction si elle pouvait seulement effacer ses souvenirs.

Voilà ce que contenait ce document, document que j'ai enfermé dans la boîte métallique avec le bas-relief et les papiers du Professeur Angell. Mon propre compte rendu va bientôt les rejoindre, ce défi à ma santé mentale qui m'a poussé à rassembler ce qui, j'espère, ne le sera jamais plus. J'ai contemplé l'horreur ultime de l'univers et ni les cieux printaniers ni les fleurs de l'été ne peuvent me purger de ce poison. Mais je ne devrais plus vivre très longtemps. Comme mon oncle, comme le pauvre Johansen, je vais disparaître. J'en sais trop, et le culte vit encore.

Cthulhu aussi est encore en vie, je suppose, dans ce gouffre de pierre qui l'a protégé depuis la jeunesse du soleil. Sa cité maudite est de nouveau engloutie – le Vigilant s'est rendu sur place après la tempête d'avril – mais, dans les lieux perdus, ses prêtres continuent de beugler, de danser et de tuer autour d'un monolithe coiffé d'une idole. Il a dû être piégé dans son antre ténébreux par l'immersion de l'île – le monde ne serait sinon qu'une orgie frénétique de terreur. Comment cela finira-t-il? Ce qui avait émergé est désormais englouti, mais ce qui est englouti pourrait émerger de nouveau. Une abomination attend et rêve dans les profondeurs tandis que les cités chancelantes des hommes sont gagnées par la pourriture. Un temps viendra… mais je ne peux pas, et ne dois pas, y penser. Si je ne survivais pas à ce manuscrit, je prie pour que mes exécuteurs testamentaires préfèrent la prudence à l'audace, et veillent à ce qu'il ne soit jamais lu.



Howard Phillips Lovecraft

Une description de Lovecraft, de son cercle d'origine, et mentions de quelques-uns des auteurs qui ont suivi.

Au cours des 46 ans de sa vie, Lovecraft a écrit 65 histoires (certaines en collaboration avec d'autres auteurs), des dizaines d'articles et d'essais, des centaines de poèmes et près de 100 000 lettres. Aussi étrange que cela puisse paraître, il n'a jamais employé l'appellation « Mythe de Cthulhu » pour désigner les nouvelles de son « cycle Cthulhu et Yog-Sothoth » – comme il se plaisait à dire.

Bien que tous ses récits aient en commun certains lieux, personnages et artefacts, ils ne procèdent pas d'un dessein délibéré ou d'une quelconque mythologie préexistante. Ce n'est qu'à la fin de sa carrière – et sans doute à l'injonction de certains de ses correspondants les plus jeunes – que Lovecraft a commencé à intégrer dans ses nouvelles des éléments provenant de ses premières œuvres. Ainsi, dans « Le Cauchemar d'Innsmouth » (1931), les hybrides Profonds adorent Dagon, une créature qui n'était apparue que dans l'histoire portant son nom, en 1917.

De même, la cité fictive d'Arkham et son Université de Miskatonic, citées pour la première fois dans « L'Image dans la Maison Déserte » (1920) et « Herbert West, Réanimateur » (1921-1922), ne firent l'objet d'un véritable développement qu'à partir de « L'Abomination de Dunwich » (1928), puis dans « Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres » (1930), « La Maison de la Sorcière » (1932) et « Le Monstre sur le Seuil » (1933). « Les Montagnes Hallucinées » (1931) et « Dans l'Abîme du Temps » (1934-1935) contiennent une histoire détaillée de la Terre pré-humaine et décrivent les entités extraterrestres qui ont visité et colonisé les planètes dans le passé. Certaines de ces races, comme les Fungi de Yuggoth et les Larves Stellaires de Cthulhu, étaient apparues dans des histoires antérieures et furent soigneusement intégrées à ces nouveaux récits

L'effroyable Necronomicon, une des créations les plus célèbres de Lovecraft, a lui aussi connu une lente évolution. Mentionné d'abord dans « Le Molosse » (1922), son auteur est Abdul Alhazred, un poète arabe qui était déjà apparu dans un récit antérieur, « La Cité Sans Nom » (1921). En fait, Alhazred était un surnom enfantin que H.P.L. s'était inventé à l'âge de cinq ans, après que son imagination avait été enflammée par la lecture d'un exemplaire des Mille et Une Nuits appartenant à son grand-père.

La paternité de l'expression « Mythe de Cthulhu » est généralement attribuée à August Derleth. Écrivain lui-même et fan de la première heure, ce dernier est à l'origine de la société d'édition Arkham House, entièrement vouée à la publication des œuvres de Lovecraft. Le sens exact de ce terme a depuis suscité bien des débats. De nombreux passionnés se sont notamment employés à relever les apparitions du Mythe dans les nouvelles de H.P.L., à définir un panthéon hypothétique composé de divinités étranges, à concevoir une histoire cohérente de notre univers et à tenter vainement d'expliquer toutes les facettes de cette création littéraire.



Dans le même temps, des dizaines, voire des centaines, d'écrivains professionnels ou amateurs ont continué à produire des histoires ayant pour thème central le Mythe de Cthulhu. Ils ont, au fil des années, développé des concepts originaux à partir de ceux de Lovecraft, parfois au mépris de toute cohérence. Chaosium a incorporé dans L'Appel de Cthulhu la plupart des inventions de l'auteur de Providence, ainsi que celles de quelques-uns de ses disciples, de manière à ce que les Gardiens puissent librement choisir leur propre conception du Mythe de Cthulhu.

Influences

Lovecraft n'eut guère de succès de son vivant. Et si, très tôt, une cohorte de fans avides – écrivains eux-mêmes, pour la plupart – s'est intéressée à lui, ses œuvres n'ont jamais eu droit qu'à des publications semi-régulières dans des magazines bon marché. Comme il ne jouissait pas d'une popularité comparable à celle d'un Seabury Quinn, il tirait l'essentiel de ses maigres revenus de travaux de révision et de réécriture exécutés pour le compte d'autres auteurs. Il a même été le « nègre » du roi de l'évasion Harry Houdini pour lequel il écrivit « Prisonnier des Pharaons » (1924). C'est grâce à des histoires publiées dans des fanzines, et plus tard dans Weird Tales, que Lovecraft entra en contact avec d'autres spécialistes des contes macabres. C'est ainsi qu'il a connu des professionnels accomplis tels que Clark Ashton Smith et Robert E. Howard, ainsi que de talentueux débutants comme Derleth, Frank Belknap Long et le jeune Robert Bloch. Le destin a toutefois voulu qu'il ne rencontre personnellement qu'une poignée de ces confrères, mais cela ne l'a pas empêché de nouer de solides amitiés par le biais d'un volumineux courrier – car il affectionnait les longs discours épistolaires dans lesquels il abordait des thèmes aussi variés que la littérature, la philosophie et les sciences. Avant sa mort, le cercle de ses correspondants comptait des noms aussi connus que ceux de Henry Kuttner, C.L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price et Fritz Leiber. Certaines de ses lettres ont été compilées par Arkham House et publiées en cinq volumes aux États-Unis par Necronomicon Press (partiellement traduits par Christian Bourgois Éditeur en France. NdT). Des milliers d'autres sont conservées dans les archives de l'Université de Brown à Providence, ville natale de l'écrivain.

Les histoires et les mondes de fiction de Lovecraft, à l'instar de ceux imaginés par Smith, ont rapidement fait l'objet de longues discussions dans les milieux érudits. Et il ne fallut pas longtemps pour que les deux écrivains s'empruntent mutuellement des idées et fassent référence à leurs œuvres respectives dans leurs récits. Ainsi, c'est à Smith que l'on doit des divinités telles que Tsathoggua, Atlach-Nacha et Abhoth, ou le grimoire magique connu sous le nom de Livre d'Eibon. C'est également lui qui a imaginé la civilisation préhistorique d'Hyperborée, que Lovecraft a souvent citée dans ses nouvelles. Mais il ne fut pas seul à collaborer à l'édification du Mythe de Cthulhu. Robert Howard – le père de Conan – donna naissance au terrifiant Unausprechlichen Kulten et à Justin Geoffrey, auteur de

l'horrible Peuple du Monolithe. Ces créations furent aussitôt intégrées aux œuvres de H.P.L., qui ne manqua pas de parler de l'antique Cimérie d'Howard.
Le jeune Robert Bloch, quant à lui, est responsable de deux ouvrages blasphématoires : De Vermiis Mysteriis et Le Culte des Goules. Il s'est également permis de faire dévorer un personnage ressemblant beaucoup à H.P.L. par un vampire stellaire dans sa nouvelle « Le Visiteur Venu des Étoiles » (1935). Soucieux de lui rendre la pareille, le maître de Providence ne se contenta pas de reprendre plusieurs de ses idées, il fit aussi assassiner un certain Robert Blake dans « Celui Qui Hantait les Ténèbres » (1936). Frank Belknap Long, un ami de longue date, a participé à l'œuvre commune en apportant les Chiens de Tindalos et les Mangeuses d'Espace, ainsi que l'ignoble Chaugnar Faugn qui apparut dans « L'Horreur Venue des Collines », une histoire directement inspirée d'un rêve de Lovecraft.
C'est toutefois August Derleth qui a contribué le plus activement à étoffer les rangs des Grands Anciens, des Dieux Extérieurs et des races extraterrestres. Il continua à écrire des histoires basées sur le Mythe de Cthulhu bien après le décès de Lovecraft, intervenu en 1937. Il a ainsi donné naissance, entre autres, à Cthugha, au Peuple Tcho-Tcho, à Ithaqua et aux Habitants des Sables. Il a également situé bon nombre de ses récits dans des villes imaginées par son inspirateur – Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport – et inventé des personnages tels que le Dr Shrewsbury, qui employa la magie pour se rendre dans la gigantesque bibliothèque inhumaine qui tourne autour de l'étoile Celaeno. Bien que certaines des conceptions de Derleth soient critiquables – notamment son acharnement à créer un panthéon de dieux bons autour de Nodens ou ses tentatives visant à rattacher les Grands Anciens aux éléments alchimiques –, on doit lui être reconnaissant de n'avoir pas ménagé ses efforts afin que l'œuvre de Lovecraft soit toujours disponible dans les librairies au cours des décennies qui ont suivi sa mort.
Parmi les créations préférées de Derleth, citons encore Hastur, une grande créature qui serait emprisonnée sous les eaux du Lac de Hali, près de la ville de Carcosa, sur une planète du système d'Aldebaran. Bien qu'il ne cite Hali et Carcosa que brièvement dans un de ses premiers contes, Lovecraft vouait une réelle admiration à leur inventeur, Ambrose Bierce (1842-1914?), un journaliste américain qui fut aussi un pionnier de la littérature fantastique. Son auteur favori était toutefois Edgar Allan Poe (1809-1849), dont l'influence est nettement perceptible dans les nouvelles datant du début de sa maturité, comme « Je Suis d'Ailleurs » dont le style et le sujet même rappellent beaucoup ceux de Poe. Arthur Machen (1863-1947), dont la nouvelle « Le Grand Dieu Pan » (1894) développe un thème similaire à



celui « L'Abomination de Dunwich », eut également une importance déterminante. Quant à Robert W. Chambers (1865-1933), la mystérieuse pièce de théâtre Le Roi en Jaune qui apparaît dans plusieurs de ses contes a probablement inspiré à H.P.L. le Necronomicon, les Manuscrits Pnakotiques et les autres grimoires maudits qui l'ont rendu célèbre. En fait, c'est Chambers qui a été le premier à emprunter à Bierce Carcosa et le Lac de Hali, ce qui a peut-être incité son admirateur de Providence à faire de même.
Quoi qu'il en soit, de tous les contemporains de Lovecraft, Lord Dunsany a certainement été celui qui a exercé sur lui la plus forte influence. C'est en effet la nouvelle de Dunsany « Les Dieux de Pegana » (1905) qui lui donnèrent l'idée de coucher ses rêves sur le papier et de concevoir un panthéon de dieux imaginaires. Enfin, Algernon Blackwood, un autre écrivain de son époque qu'il appréciait, s'est inspiré quant à lui de diverses légendes amérindiennes pour créer le Wendigo, qu'August Derleth intégra plus tard au Mythe sous le nom d'Ithaqua.

Lovecraft tel qu'en lui-même

Bien que des désordres nerveux chroniques aient empêché Lovecraft de poursuivre une scolarité normale, il fut un enfant précoce et un lecteur vorace. Lorsque son père fut interné, sa mère et lui partirent s'installer chez M. Whipple, son grand-père maternel. C'est dans la bibliothèque de ce dernier qu'il découvrit les Mille et Une Nuits, les mythologies grecque et romaine, ainsi qu'Edgar Allan Poe. Il rédigea son premier conte, « La Petite Bouteille de Verre », à l'âge de six ans. C'est à la même époque qu'il rêva des effroyables Maigres Bêtes de la Nuit dépourvues de visages (il fit toute sa vie des rêves particulièrement impressionnants). Ses lectures développèrent en outre chez lui un goût pour l'époque géorgienne (1720-1830. NdT) qui lui resta jusqu'à sa mort.
Lovecraft, qui devait se décrire plus tard comme un « matérialiste invétéré », éprouvait également une grande attirance pour les sciences. En 1899, il se lança dans l'édition d'un petit journal intitulé The Scientific Gazette, auquel succéda rapidement The Rhode Island Journal of Astronomy. Pour vendre ces petites publications, il partait des journées entières à bicyclette faire du porte-à-porte. Son grand-père bien aimé mourut alors qu'il n'avait que treize ans. Son père, quant à lui, avait succombé à la maladie au Butler Hospital quelques années plus tôt, en 1898. Divers revers financiers ayant englouti la fortune des Whipple, la mère de Lovecraft et ses tantes furent contraintes de vendre la propriété familiale pour aller vivre dans des appartements plus modestes. Ce concours de circonstances affecta profondément l'enfant. Il dut être retiré du collège en 1905 et en 1908 en raison de

ses problèmes nerveux, ce qui l'empêcha de passer ses examens de fin d'étude. Lovecraft n'occupa jamais de véritable emploi rémunéré. Pour subvenir à ses besoins, il dut toujours se contenter des reliefs de la fortune familiale et des maigres revenus que lui procuraient ses occupations de « nègre » et de correcteur. Aristocrate dans l'âme, il fut toute sa vie tiraillée entre son désir de reconnaissance en tant qu'écrivain professionnel et des aspirations esthétiques détachées de toutes préoccupations matérielles.

Pourtant, ses premières tentatives pour vendre ses histoires de fiction furent couronnées d'un succès inespéré. Edwin Baird, le rédacteur en chef de Weird Tales, accepta en effet les cinq premières nouvelles qu'il lui envoya. Cela lui valut d'apparaître au sommaire de neuf des onze numéros que publia cette revue entre la fin de 1923 et le début de 1925.

Malheureusement, les choses changèrent lorsque la direction de Weird Tales fut confiée à Farnsworth Wright. Ce dernier, malgré ses compétences indiscutables, n'appréciait pas Lovecraft et celui-ci essuya dès lors des refus de plus en plus fréquents. Ainsi, par exemple, « L'Appel de Cthulhu » – une nouvelle unanimement considérée comme « classique » – fut rejetée plusieurs fois avant d'être publiée. Les tentatives de H.P.L. pour se plier aux exigences commerciales du nouveau rédacteur en chef n'eurent guère plus de succès. Wright détesta « Les Montagnes Hallucinées » et « Dans l'Abîme du Temps », deux récits célèbres qui parurent finalement dans les pages d'un magazine concurrent, Astounding Stories. « L'Affaire Charles Dexter Ward », quant à elle, ne fut même pas publiée du vivant de Lovecraft. Écœuré par toutes ces difficultés, celui-ci se résolut à ne plus proposer ses contes à des éditeurs. Et si « La Maison de la Sorcière » vit quand même le jour, c'est uniquement parce que Derleth soumit secrètement cette nouvelle à Wright en le suppliant de l'accepter.

Un cercle en pleine expansion

Paradoxalement, c'est à la même époque que H.P.L. exécuta l'essentiel de ses révisions littéraires, qui s'apparentaient en fait à un vrai travail de nègre. Il n'était en effet pas rare qu'il rédige une histoire complète à partir de quelques vagues suggestions émises par un soi-disant « auteur ». Ainsi, des nouvelles comme « La Malédiction de Yig » et « Le Tertre » de Zelia Bishop, « L'Horreur dans le Musée » et « Surgi du Fond des Siècles » d'Hazel Heald sont dues à plus de 90 % à son talent. Et alors que Wright acceptait sans rechigner de tels récits, il persistait à refuser ceux que Lovecraft lui proposait sous son propre nom.

L'emprunt de divinités, grimoires et thèmes à d'autres écrivains étant alors une pratique courante, H.P.L. s'y adonna dans plusieurs de ses révisions. Deux nouvelles attribuées à Bishop ont pour cadre le sud-ouest des États-Unis et décrivent une race d'humanoïdes cavernicoles qui adorent Cthulhu… ainsi que Tsathoggua et Yig, deux créations de Clark Ashton Smith. Dans « Surgi du Fond des Siècles », l'existence de Ghatanothoa, une nouvelle divinité associée aux Fungi de Yuggoth, est révélée par Les Cultes Sans Nom de Robert E. Howard. Quant à « L'Horreur dans le Musée », elle nous permet de découvrir les Vagabonds Dimensionnels et un nouveau Grand Ancien : Rhan-Tegoth.

Les années 40 et 50 virent le Mythe de Cthulhu prendre de l'ampleur. Mais si Robert Bloch et James Wade-Wade ajoutèrent quelques pièces à l'édifice, c'est August Derleth qui contribua le plus à son développement en écrivant un grand nombre d'histoires originales et en réalisant des « collaborations posthumes » à partir des notes laissées par Lovecraft. Il fallut toutefois attendre 1964 pour que Ramsey Campbell donne une nouvelle impulsion au Mythe. Encouragé par Derleth, ce jeune Anglais publia L'Habitant du Lac (1964), un recueil de pastiches cthulhiens ayant pour cadre la Vallée de Severn, en Angleterre. Les créatures et les races originales décrites dans ces nouvelles, quoique distinctes de celles imaginées par H.P.L., avaient de nombreux points en commun avec elles.

Parmi ses créations les plus célèbres, citons Y'golonac, Glaaki, les Insectes de Shaggaï et toutes sortes de monstres plus ou moins divins. En 1971, un autre écrivain anglais, Brian Lumley, reprit le flambeau. C'est à lui que nous devons entre autres les Chthoniens, les mystérieux Fragments de G'harne et le sorcier Titus Crow.

De nombreux auteurs actuels reconnaissent avoir été influencés directement par Lovecraft : Gary Myers, Basil Cooper, T.E.D. Klein, David Drake et Thomas Ligotti. Beaucoup d'autres, à l'instar de Stephen King, ont également collaboré à des anthologies consacrées au Mythe de Cthulhu. Rares sont ceux qui peuvent prétendre ne rien devoir au maître de Providence.

Lovecraft est mort en 1937, à l'âge de 46 ans, des suites d'un cancer et de la maladie de Bright. Sa mère s'était éteinte en 1921, au bout de deux années passées dans l'établissement où son époux avait été interné avant elle. Après un bref mariage et un désastreux déménagement à New York, H.P.L. retourna en 1926 à Providence où il vécut avec deux tantes jusqu'à sa mort. S'il fut moins productif à la fin de sa vie, les nouvelles datant de cette époque comptent parmi ses meilleures. Il trouva néanmoins le temps de se rendre en divers lieux qui excitaient sa passion pour les antiquités : le Maine, Philadelphie, le Québec, St. Augustine, Charlotte, la Nouvelle Orléans, Salem et Nantucket. Il voyageait en bus, dormait dans des auberges de jeunesse et se nourrissait de gâteaux secs, de fromage et de haricots en boîte. Ses périples lui ont certainement permis d'assouvir son goût pour tout ce qui est ancien et décrépit…

Il ne fait aucun doute que Lovecraft était – à tous les points de vue – un étrange personnage. Prédisposé à l'hypocondrie et mûr avant l'âge, il s'attacha pendant toute son existence à des concepts sociaux et artistiques hérités des siècles passés et totalement incompatibles avec son temps. Allergique au froid et aux fruits de mer, c'était néanmoins un scientifique et un philosophe doté d'un esprit curieux et alerte. Il exerça un ascendant énorme sur la plupart de ses amis. Certains – encouragés et guidés par son érudition et ses théories absurdes – connurent une célébrité sans commune mesure avec celle dont a joui leur mentor de son vivant. Cinquante-cinq ans se sont écoulés, mais ses œuvres n'ont rien perdu de leur efficacité et Lovecraft est plus connu qu'il ne l'a jamais été. Ceux qui le découvrent aujourd'hui – que ce soit grâce à des films, des jeux ou des bandes dessinées – sont aussi fascinés par ses créations bizarres et ses mondes cauchemardesques que le furent ses contemporains.

Le temps, l'espace et les lois naturelles évoquent pour moi une contrainte insupportable, et je ne peux pas concevoir de satisfaction émotionnelle qui n'implique pas leur défaite – en particulier la défaite du temps, qui permettrait enfin de s'immerger corps et âme dans le flux de l'histoire et de s'émanciper pleinement du transitoire et de l'éphémère.

H. P. Lovecraft, lettre à August Derleth, 1930

De l'écologie des Goules

Goules, dont la lèvre jamais ne se sevre du sang noir des morts!
Victor Hugo

Jean-Baptiste Vassel – Année 1920 – Université de Stuggart
Objet: Origine, flux migratoires et culte d'une minorité ethnique mystique: les goules.
Bibliographie: « Le Culte des Goules », Comte d'Erlette, François Honoré Balfour.

Écologie des Goules

L'ouvrage cité en référence est réputé ne pas exister. Les raisons pour lesquelles certaines autorités religieuses, occultes et même gouvernementales s'arrangent de ce mensonge feraient le thème d'un dossier d'étude de troisième année. Publié en 1703, un mystère entoure encore l'identité de son auteur. Nous supposerons qu'il aura préféré la tenir secrète; peut-être pour ne pas embarrasser sa famille, sinon pour la protéger d'éventuelles représailles de la part d'une population dont il révèle l'existence: les Goules! Le dernier d'Erlette mourut en 1919, peu après m'avoir permis l'accès aux notes de son ancêtre.

Où l'on apprend l'origine des Goules

La Goule est la descendante de la Lamie et de l'Empuse mésopotamienne. Son nom vient de l'arabe « Al-ghûl », le démon, dont la contraction « ghul » signifie « fondre sur quelqu'un ». On la dit engeance du démon Iblis, et capable de prendre l'apparence d'une hyène, dévorant les cadavres, ou d'une femme, consumant le voyageur égaré. Elle hante rapidement le folklore arabe et au Ve siècle, l'artiste antéislamique Ta'abbata Charane relate, dans l'un ses poèmes, son affrontement avec une goule. À cette époque, les astronomes nomment « Algol » une étoile double à éclipse dont la luminosité un peu floue et fantomatique varie tous les deux jours.
Au VIIe siècle, les armées musulmanes se lancent à la conquête de l'Afrique du Nord. Les goules suivent les champs de bataille et se répandent sur la terre. Pour prendre Carthage, le mage du chef Abdallah Ibn Zobeïr conclut une alliance avec la première bande de goules. Mais le pacte est rompu et les goules décimées. Les survivantes rejoignent les forces berbères et vers 690, celles que les Arabes nomment « El Kahina » repousse les Arabes jusqu'en Tripolitaine. Mais en 701, « El Kahina » est décapitée et sa tête jetée dans le « Bir El Kahina », un puits au sud-est de Kairouan. La relique y devient l'objet du premier culte des goules!

Où la goule envahit les folklores

Les Arabes apportent en occident architecture, savoir et goules. La religion chrétienne la dote de sabots sataniques et en fait un charognard des cimetières. La grande peste noire qui ravage l'Europe au XIIIe siècle lui ouvre les fosses communes.
En Inde, la goule envahit Bénarès et Delhi où elle vole les traits d'idoles sacrées. Qui devine l'imposture au milieu d'un million de divinités? Pour épargner à ses morts l'exhumation des dévoreurs, l'Inde choisit la crémation. Aussi, pour préserver leur sang aux victimes, la goule infiltre le culte de Kali et impose aux thugs l'usage du lacet.
En Chine, la légende des Sept Royaumes combattants décrit des régiments de dévoreurs de morts et les cultes imposés par la goule aux seigneurs de guerre contre son alliance. Aujourd'hui encore, des occultistes chinois prient la goule pour obtenir le retour de régiments infernaux!
Elle a rejoint l'Afrique, où son illustre ancêtre déjà se faisait appeler Nitocris et se disait « Reine des Goules ». Quel tombeau de pierre géant, quel labyrinthe inextricable pourrait empêcher la goule de dévorer pharaon? L'espoir du mourant se lit dans le Livre des Morts et les prières à psalmodier pour rejoindre l'autre monde, avant que la goule n'ait retrouvé sa dépouille.
D'Afrique, elle rejoint le nouveau monde au départ des villes trafiquantes d'esclaves. À bord des négriers, le corps d'un seul homme suffit à assurer sa subsistance durant la traversée. On la retrouve au Yucatan, rendant elle-même hommage au défunt peuple Aztèque et priant ses dieux assoiffés de sang. Elle embrasse ce culte impie et offre des victimes à sa résurrection. Elle escorte les esclaves dans les plantations françaises et anglaises. Au cœur du Vaudou, goules et zombies font régner une terreur sans nom.

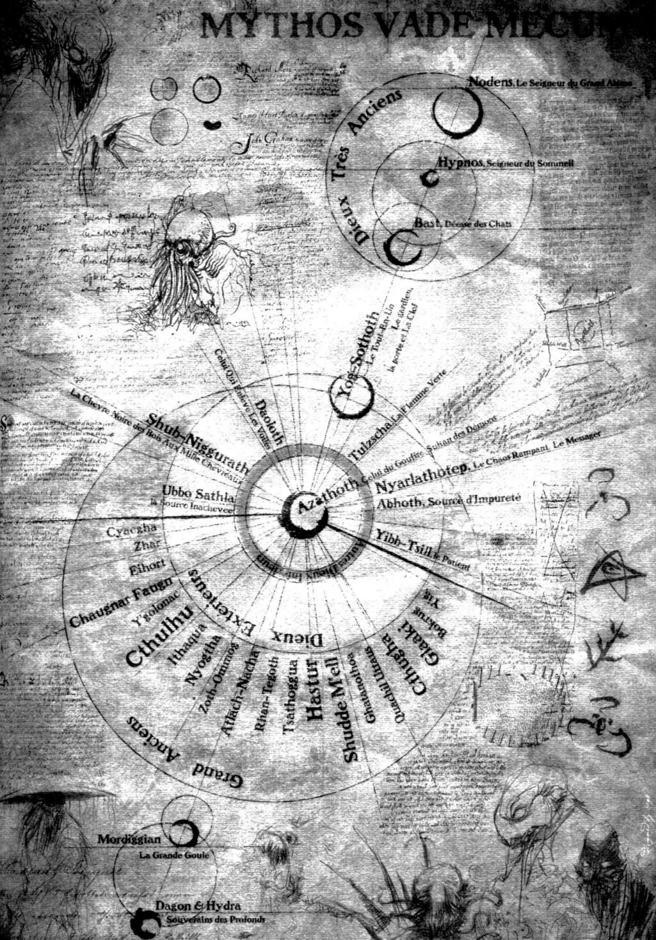
Où l'humain devient minorité

Les goules s'établissent là où nous enterrons nos morts. Peut-être par goût de la chair, plus sûrement parce que les hommes évitent ces endroits par superstition. Les grandes cités humaines ont enfoui leurs racines dans un réseau de sous terrains complexes où certaines espèces vivent à l'écart des hommes. À Londres, en 1883, un groupe d'occultistes offre des victimes humaines contre la peau d'humanoïdes inconnus: des goules. À Lima, en juin 1743, l'hôpital de la ville est entièrement vidé de ses occupants. On retrouve une goule prisonnière de la chambre froide.
On la prétend primitive voire animée du seul instinct de survie animal. Mais on rapporte d'Ukraine l'histoire d'humains élevés comme du bétail, ensevelis vivants pour être ensuite arrachés à la terre et partagés par des « loups qui se tiennent debout »! Pourquoi se cache-t-elle de l'homme, quand sa place dans la chaîne alimentaire fait de lui son gibier?
Combien sont-elles? Elles semblent tout à la fois innombrables et rarissimes. En marge des pages du Comte d'Erlette, des annotations manuscrites sont autant de témoignages des lecteurs successifs. Vers 1812, les travaux du château de Wawell, à Cracovie, mirent au jour une tanière « d'enfants sauvages » qui dévorèrent les ouvriers. D'autres écrits, en partie illisibles, signalent une goule cannibale dans les îles de la Sonde et même une goule bâtisseuse en Afrique occidentale.

Où son culte fait d'elle notre héritière

Sa résidence souterraine fait qu'on lui accorde des alliances avec les puissances des ténèbres. La vérité est bien plus terrifiante. À travers le monde, et chacune à leur manière, les goules implorent Mordiggian, la plus grande d'entre elles. Ce culte monothéiste est omniprésent, même si le nom de la divinité s'est parfois perdu dans les âges. À Bombay, on fait état de goules cavernicoles blanches, glabres et aveugles. Primitives et privées de langage elles offrent à « Sormiggian » les cris de leurs victimes torturées. Chez les Hottentots d'Afrique, « Ga-gorib » emporte les imprudents au fond d'un gouffre où de sombres rituels les font gonfler de sang jusqu'à l'étouffement! Les montagnards Bagobos, aux Philippines, craignent « Gimokodan », un enfer souterrain où séjourne une géante dont les six mamelles versent un lait sanglant aux petites goules.
Parce qu'ils bravent les interdits et défient les tabous, certains hommes embrassent finalement « Le Culte des Goules ». En Amérique centrale, un missionnaire a le foie dévoré pour avoir refusé de baptiser l'enfant né d'une union contre nature. Au cœur des Rocheuses, la doyenne des goules se laisse dévorer à son tour par ceux qui reconnaissent Mordiggian et récitent comme une litanie la promesse de la déesse envers les hommes:
*« Le grand cœur Noir pourra enfin battre librement. L'Humanité sera libre et sauvage, au-delà du bien et du mal. Elle jettera les lois et les morales au loin et tous les hommes crieront, tueront et festoieront »**

*: Extrait du « Culte des Goules »


MYTHOS VADE MECUM
Nodens, Le Seigneur du Grand Abîme
Dieux Très Anciens
Hypnos, Seigneur du Sommeil
Bast, Déesse des Chats
Yog-Sothoth
Le Tout-En-Un
Le gardien,
la porte et La Clef
Celui Qui Enlève Les Voiles
Daoloth
Tulzscha, La Flamme Verte
Celui du Gouffre, Sultan des Démons
Azathoth
Nyarlathotep, Le Chaos Rampant, Le Messager
Abhoth, Source d'Impureté
Yibb-Tstll, le Patient
Autres Dieux Extérieurs
La Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux
Shub-Niggurath
Ubbo Sathla
la Source Inachevée
Cyaegha
Zhar
Eihort
Chaugnar Faugn
Y'golonac
Cthulhu
Ithaqua
Nyogtha
Zoth-Ommog
Atlach-Nacha
Rhan-Tegoth
Tsathoggua
Hastur
Shudde M'ell
Ghatanothoa
Quachil Uttaus
Cthugha
Glaaki
Bokrug
Yig
Dieux Extérieurs
Grand Anciens
Mordiggian
La Grande Goule
Dagon & Hydra
Souverains des Profonds

La préhistoire mythique de la Terre

4,5 milliards d'années avant aujourd'hui :
Dans ces temps lointains, alors que la Terre est encore en cours de refroidissement, Cthugha et ses serviteurs, les Vampires de Feu, apparaissent. Ils sont les premiers êtres vivants de la planète. La Terre est recouverte par des mers chaudes et peu profondes, desquelles émergent périodiquement des continents.

1,8 milliard d'années avant aujourd'hui :
Époque des premiers fossiles connus de champignons et d'algues.

1 milliard d'années avant aujourd'hui :
Les Choses Très Anciennes arrivent sur Terre. Ayant atterri sur le futur Océan antarctique, elles établissent une colonie sous-marine. Grâce aux matériaux organiques prélevés au fond de l'océan, elles invoquent ou génèrent l'agrégat shoggoth premier que le Livre d'Eibon nomme Ubbo-Sathla, le père de toute vie. Toute vie terrestre plus complexe que les bactéries et l'algue bleu-vert est née de cette créature. Utilisant les Shoggoths nés d'Ubbo-Sathla, les Choses Très Anciennes édifient leur première grande cité sous-marine.

750 millions d'années avant aujourd'hui :
Les mystérieux Polypes Volants arrivent des confins de l'espace et débarquent sur Terre. Ils s'installent sur un continent qui deviendra, bien plus tard, l'Australie. Ils édifient de grandes cités de basalte sans fenêtres et se nourrissent d'étranges créatures indigènes coniques.

450 millions d'années avant aujourd'hui :
Au fil des éons, les Choses Très Anciennes poursuivent leur création et leur exploitation de formes de vie primitives. Quand certaines de leurs expériences leur échappent, les Choses Très Anciennes daignent les laisser évoluer de leur côté, d'où l'apparition des premiers vertébrés – les poissons – et d'autres formes de vie.
Les masses terrestres de la planète forment deux énormes continents principaux, l'un dans l'hémisphère nord, l'autre dans l'hémisphère sud. Les deux continents se rapprochent lentement l'un de l'autre.

400 millions d'années avant aujourd'hui :
Les esprits de la Grande Race de Yith franchissent l'espace-temps pour venir investir les corps des créatures coniques qui vivent en Australie. Les Yithiens entreprennent ensuite de réduire les Polypes à merci. Pris par surprise, ceux-ci sont rapidement vaincus et enfermés dans de sombres cryptes souterraines. Les Yithiens prennent soin de garder ces cryptes en édifiant des cités à leur emplacement.

350 millions d'années avant aujourd'hui :
Les deux super-continents entrent en collision, formant le super-continent de Pangaea et provoquant l'émergence des montagnes d'Écosse et de Scandinavie. Ce cataclysme entraîne aussi l'apparition de masses terrestres dans l'Océan Pacifique, entre autres K'naa Ponape, Yhe et R'lyeh. Cet ensemble recevra plus tard le nom de Mu.
Cthulhu et ses larves arrivent du lointain système stellaire de Xoth et envahissent le nouveau continent de Mu. Une guerre, dont l'enjeu est la suprématie planétaire, les oppose bientôt aux Choses Très Anciennes, mais les deux races finissent par conclure une trêve.

300 millions d'années avant aujourd'hui :
Un autre grand cataclysme secoue la Terre et engloutit les terres de Mu dans l'Océan Pacifique. Au même moment, Cthugha et ses Vampires de Feu sont bannis de la planète, et d'autres Grands Anciens sont sans doute emprisonnés.

275 millions d'années avant aujourd'hui :
Débuts de la civilisation du Peuple Serpent en Valusie, une région au centre de Pangaea. C'est leur fameux Premier Empire. Une race d'hommes-reptiles dépourvus de queue existe également plus à l'est. Ces derniers – qui n'ont peut-être aucun lien avec le Peuple Serpent – construisent la Cité Sans Nom.

250 millions d'années avant aujourd'hui :
Les Shoggoths se retournent contre leurs maîtres. Les Choses Très Anciennes sortent victorieuses d'une guerre pour la survie, mais la quasi-destruction de leurs « bêtes de somme » sonne le glas de leur expansion et cette race commence à décliner.

Les Fungi de Yuggoth

Saviez-vous qu'Einstein s'était trompé, et que certains objets et forces peuvent se déplacer plus vite que la lumière ? Avec un peu d'aide, j'espère pouvoir avancer et reculer dans le temps, et réellement voir et toucher la Terre du passé lointain ou des époques futures. Vous ne pouvez imaginer à quels sommets ces êtres ont porté la science. Il n'est rien qu'ils ne puissent faire sur l'esprit et le corps des organismes vivants. J'espère visiter d'autres planètes, et même d'autres étoiles et d'autres galaxies. Mon premier voyage sera pour Yuggoth, leur colonie la plus proche. C'est un étrange globe obscur aux confins extrêmes de notre système solaire et encore inconnu de nos astronomes. Mais je vous ai déjà écrit tout cela. Le moment venu, savez-vous, les êtres qui vivent là-bas dirigeront vers nous leurs courants de pensée et provoqueront la découverte de cette planète ou peut-être laisseront-ils un de leurs alliés humains suggérer son existence à un savant.
Il existe de puissantes cités sur Yuggoth, d'immenses gradins de tours en terrasse, construites en pierre noire comme le spécimen que j'ai tenté de vous envoyer. Elle venait de Yuggoth. Là-bas, le soleil ne brille pas plus qu'une étoile, mais ces êtres n'ont pas besoin de lumière. Ils possèdent d'autres sens, plus subtils, et ils ne construisent pas de fenêtres dans leurs grandes demeures et leurs temples. En fait, la lumière les blesse, les indispose et les désoriente, car elle n'existe pas dans le noir cosmos hors du temps et de l'espace dont ils sont originaires. Visiter Yuggoth rendrait fou un homme trop faible, mais je me rendrai là-bas. Les noires rivières de poix qui coulent sous de mystérieux ponts cyclopéens, construits par une race ancienne, éteinte et oubliée avant même que ces créatures ne viennent sur Yuggoth depuis le vide ultime, suffiraient à faire d'un homme quelconque un Dante ou un Poe, s'il pouvait garder sa raison assez longtemps pour raconter ce qu'il a vu.
Mais souvenez-vous en ; le sombre univers des jardins fongoïdes et des cités sans fenêtres n'est pas réellement terrifiant. C'est à nous seulement qu'il le semble. Il est probable que les êtres qui l'explorèrent pour la première fois dans les âges primitifs l'aient trouvé tout aussi effrayant. Sachez qu'ils étaient sur notre planète bien avant la fin de la fabuleuse époque de Cthulhu, et qu'ils se souviennent parfaitement de R'lyeh avant que les flots ne l'engloutissent. Ils ont aussi exploré l'intérieur de la Terre – il existe des ouvertures inconnues des hommes dont certaines dans ces collines du Vermont – et connaissent les grands mondes souterrains abritant une vie insoupçonnée ; Kn-yann à la lumière bleue, Yoth à la lumière rouge, et N'kai la noire où nulle lumière ne pénètre jamais. C'est de N'kai que vient l'effroyable Tsathoggua, vous savez, cette créature quasi divine, amorphe, ressemblant à un crapaud, qui est mentionnée dans les Manuscrits Pnakotiques, le Necronomicon et le cycle mythique de Commoriom sauvegardé par le grand prêtre d'Atlantis, Klarkash-Ton.

[...]

Je ne peux même pas suggérer l'ampleur des horreurs cosmiques que me dévoila cette voix rauque. Akeley connaissait déjà bien des choses hideuses, mais ce qu'il avait appris depuis qu'il avait conclu ce pacte avec Ceux de l'Extérieur était presque impossible à supporter en gardant toute sa raison. Même maintenant, je me refuse à croire ce qu'il donnait à entendre sur la nature de l'infini suprême, la juxtaposition des dimensions, et la position effrayante de notre univers d'espace et de temps dans la chaîne insondable des atomes

cosmiques liés, qui constituent le sur-cosmos immédiat de courbes, d'angles et d'organisation électronique matérielle et semi-matérielle.
Jamais un homme sain d'esprit ne s'approcha aussi dangereusement des arcanes de l'entité primordiale ; jamais un cerveau organique ne frôla de si près l'annihilation totale dans le chaos qui transcende la forme, la force et la symétrie.
J'appris d'où Cthulhu était d'abord venu, et pourquoi la moitié des grandes étoiles éphémères de l'histoire s'était embrasée. Je devinais, par des allusions que mon informateur hésita presque à me révéler, le secret qui se cache derrière les Nuages de Magellan et la nébuleuse globulaire, et l'effroyable vérité que voile l'allégorie immémoriale du Tao. La nature des Dholes me fut pleinement révélée, tout comme l'essence (et non l'origine) des Chiens de Tindalos. La légende de Yig, le Père des Serpents, cessa pour moi d'être une allégorie, et je frémis d'horreur quand Akeley me parla du monstrueux chaos nucléaire au-delà de l'espace angulaire que le Necronomicon voilait miséricordieusement sous le nom d'Azathoth.
C'était bouleversant de l'entendre m'exposer en termes concrets les cauchemars les plus immondes des mythes secrets, dont l'absolue et répugnante morbidité dépassait en horreur les allusions les plus audacieuses des mystiques de l'Antiquité ou du Moyen Âge. J'en vins inéluctablement à croire que ceux qui chuchotèrent les premiers ces contes maudits avaient dû discuter comme Akeley avec Ceux de l'Extérieur, et peut-être même visiter ces royaumes extra-cosmiques comme mon ami se proposait maintenant de le faire.
Il me parla de la Pierre Noire et de ce qu'elle signifiait, et je fus finalement heureux qu'elle ne me soit jamais parvenue. Mes conjectures sur ces hiéroglyphes n'étaient que trop justes ! Et cependant Akeley semblait maintenant réconcilié avec cette structure diabolique qu'il avait découverte par hasard ; réconcilié et même impatient de sonder plus profondément cet abîme monstrueux. Je me demandais à quels êtres il avait parlé depuis sa dernière lettre, et combien d'entre eux étaient aussi humains que ce premier émissaire qu'il avait mentionné. Ma tension nerveuse grandissait jusqu'à en devenir insupportable, et je commençais à imaginer toutes sortes de théories abracadabrantes sur l'odeur bizarre et persistante, et cette insidieuse sensation de vibrations qui régnaient dans la pièce obscure.

Le soleil se couchait, et me rappelant ce qu'Akeley m'avait écrit sur les nuits précédentes, je frissonnai à l'idée que la lune serait invisible. Je n'aimais pas non plus la façon dont la ferme se nichait aux pieds de cette colossale pente boisée qui menait à la crête isolée de la Dark Moutain. Avec la permission d'Akeley, j'allumai une petite lampe à huile, baissait la flamme au maximum, et la plaçai un peu plus loin sur une bibliothèque, près du buste fantomatique de Milton. Mais je regrettai bientôt de l'avoir fait, car à sa lumière, le visage immobile et tendu et les mains apathiques de mon hôte semblaient anormaux, voire cadavériques. On l'eût dit presque incapable de se mouvoir, bien que je l'aie vu de temps en temps hocher la tête avec raideur.
Après toutes ces révélations, je pouvais à peine imaginer quels secrets plus impénétrables il gardait pour le lendemain : Mais il finit par déclarer que son voyage vers Yuggoth et au-delà, et ma possible participation à ce voyage, seraient les sujets de notre discussion du lendemain. Il dut



s'amuser de mon sursaut d'horreur quand il me proposa ce voyage cosmique, car sa tête pencha violemment quand je montrai ma peur. Il me parla ensuite avec beaucoup de ménagements de la manière dont les êtres humains pouvaient accomplir, et l'avaient déjà fait en de nombreuses occasions, ce vol apparemment impossible dans le vide interstellaire. Un corps humain complet ne pouvait pas réellement faire le voyage, mais les compétences prodigieuses de Ceux de l'Extérieur en chirurgie, biologie, chimie et mécanique avaient permis de découvrir le moyen de transporter un cerveau humain sans sa structure physique.
Il existait un procédé inoffensif d'extraction du cerveau, qui gardait en vie le résidu organique durant son absence. La matière cérébrale nue, dense, était alors immergée dans un fluide dont on complétait régulièrement le niveau, dans un cylindre à l'épreuve de l'éther, fabriqué à partir d'un métal que l'on ne trouve que sur Yuggoth. Des électrodes le traversaient et le reliaient à volonté à des instruments complexes capables de dupliquer les trois facultés vitales de la vue, de l'ouïe et du langage. Les créatures fongoïdes ailées pouvaient transporter très facilement et en toute sécurité les cylindres-cerveaux. Sur chaque planète occupée par leur civilisation, on trouvait toujours un grand nombre d'appareils reproduisant les facultés, que l'on branchait sur les cerveaux conservés. Après un temps d'adaptation, ces intelligences voyageuses pouvaient reprendre une vie sensorielle et expressive complète, sans corps mécanique, à chaque étape de leur voyage à travers le continuum espace-temps et même au-delà. C'était aussi simple que d'emporter un cylindre de cire et de l'écouter partout où l'on trouvait un phonographe. Le succès de l'opération ne faisait aucun doute. Akeley n'avait pas peur. Cette transplantation n'avait-elle pas réussi à maintes reprises ?

Extraits de H.P. Lovecraft,
in *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*

« Je ne suis d'aucune époque ni d'aucun lieu : en dehors de temps et de l'espace, mon être spirituel vit son éternelle existence, et, si je plonge dans ma pensée en remontant le cours des âges, si j'étends mon esprit vers un monde d'existence éloigné de celui que vous me percevez, je deviens celui que je désire. Participant consciemment à l'être absolu, je règle mon action selon le milieu qui m'entoure. Mon nom est celui de ma fonction et je le choisi, ainsi que ma fonction, parce ce que je suis libre ; mon pays est celui où je fixe momentanément mes pas. Datez-vous d'hier, si vous le voulez, en vous rehaussant d'années vécues par des ancêtres qui vous furent étrangers : ou de demain, par l'orgueil illusoire d'une grandeur qui ne sera peut-être jamais la vôtre ; moi je suis celui qui est. »

Mémoire pour le comte de Cagliostro
Dr Marc Haven, Le Maître inconnu, Cagliostro
Etude historique et critique sur la haute magie. Paris, 1912

La préhistoire mythique de la Terre (suite)

225 **225 millions d'années avant aujourd'hui :**
Le début de l'Âge des Reptiliens. Les dinosaures règnent sur Pangaea. Leur arrivée provoque la chute du Premier Empire du Peuple Serpent. De nombreux Hommes Serpents meurent, mais d'autres entrent en hibernation ou se réfugient dans les profondeurs de la Terre, formant des civilisations telles que Yoth.

190 **190 millions d'années avant aujourd'hui :**
Une grande fissure se dessine d'est en ouest et divise Pangaea en Laurasie au nord et Gondwanaland au sud. Les dernières traces de Valusie sont englouties dans ce qui sera un jour la Mer Méditerranée. Les terres australo-antarctiques se sont détachées de Gondwanaland et ont glissé vers le Pôle Sud. C'est à cette époque également que l'Inde se coupe de ces terres et se dirige vers l'Asie.

160 **160 millions d'années avant aujourd'hui :**
Les Mi-Go, les fameux Fungi de Yuggoth, arrivent et établissent leur première colonie dans les Monts Appalaches. Ces êtres entrent bientôt en guerre avec les Choses Très Anciennes qui sont contraintes de se replier vers le sud. La Terre est bientôt divisée, avec les Mi-Go au nord, les Choses Très Anciennes au sud et la Grande Race dans les terres environnant l'Australie.

70 **70 millions d'années avant aujourd'hui :**
Une énorme comète ou météorite s'abat sur la région du Yucatán. Les profondes modifications climatiques qui en découlent finissent de faire disparaître les dinosaures. L'Amérique du Sud s'est séparée de l'Afrique, et l'Antarctique de l'Australie. L'Amérique du Nord, qui s'est coupée de l'Europe, dérive vers l'ouest ; l'Hyperborée, également isolée, glisse vers le nord. L'Afrique entre en collision avec le Proche Orient – ce qui provoque la formation des Alpes, des Carpates et des Pyrénées. À cette époque, le nouvel Océan Atlantique et la Mer Méditerranée sont clairement distincts, mais la majeure partie de l'Europe centrale est submergée. Les forces géologiques poussent toujours plus haut les Andes et les Montagnes Rocheuses.

65 **65 millions d'années avant aujourd'hui :**
Les mammifères deviennent la forme de vie dominante.

50 **50 millions d'années avant aujourd'hui :**
Un cataclysme secoue la Terre, détruisant les prisons des Polypes Vivants carnivores. Les esprits des Yithiens abandonnent brusquement les corps des créatures coniques pour coloniser une autre race du lointain futur de la planète. Privés de l'intelligence des Yithiens, les cônes sont rapidement écrasés et exterminés par les Polypes. Après cela, les Polypes disparaissent presque totalement. Dans l'Antarctique, la plus grande cité des Choses Très Anciennes est détruite par le même séisme qui a fait s'élever les Montagnes de la Folie. Après le cataclysme, ces entités établissent les fondations d'une nouvelle cité, la dernière structure de surface qu'elles construiront jamais.

40 **40 millions d'années avant aujourd'hui :**
Le sous-continent indien entre en collision avec l'Asie, ce qui donne naissance à la chaîne Himalayenne.

26 **26 millions d'années avant aujourd'hui :**
Les continents approchent de leurs positions actuelles.

3 **3 millions d'années avant aujourd'hui :**
Débuts de la civilisation de proto-humains à fourrure d'Hyperborée (voormis). Ils adorent Tsathoggua et ses rejetons.

1,7 **1,7 million d'années avant aujourd'hui :**
La glace la plus ancienne que l'on a découverte au Groenland, un fragment de l'antique Hyperborée, date de cette époque. La formation de cette glace a sonné le glas de la civilisation voormis.

1 **1 million d'années avant aujourd'hui :**
L'âge glaciaire commence, et les voormis d'Hyperborée disparaissent, de même que la civilisation humaine avancée de Zobna. Une civilisation humaine se développe en Hyperborée, et les survivants de Zobna découvrent la terre de Lomar. Dans l'Antarctique, le climat se refroidit et les Choses Très Anciennes développent un système de chauffage artificiel.

Silence je demande à tous
Les êtres sacrés,
Petits et grands
Je révèle
Les anciens récits des hommes
Les plus reculés que je me rappelle

Je me rappelle les géants,
Nés à l'origine,
Eux qui, il y a bien longtemps,
Me mirent au monde ;
Neuf mondes je me rappelle
Neuf étendues immenses

Introduction des prédictions de la voyante
Mythologie scandinave

Il ne faut point croire que l'homme est le plus vieux ou le dernier des maîtres de la Terre, ou que la masse commune de vie ou de substance soit seule à y marcher. Les Anciens ont été, les Anciens sont, et les Anciens seront. Non dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux. Ils vont sereins et primordiaux, sans dimensions et invisibles à nos yeux. Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Le passé, le présent, le futur, tous sont un en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont forcé le passage jadis, et où Ils le forceront de nouveau. Il sait où Ils ont foulé les champs et la terre, et où Ils les foulent encore, et pourquoi nul ne peut les voir quand Ils le font. A leur odeur, les hommes peuvent parfois connaître qu'Ils sont proches, mais de leur apparence aucun homme ne peut rien savoir, si ce n'est sous les traits de ceux qu'Ils ont engendrés chez les hommes ; et de ceux-ci sont plusieurs espèces, différentes par leur figure, depuis la plus véridique eidolon de l'homme à cette forme invisible et sans substance qui est Eux. Ils passent, nauséabonds et inaperçus dans les lieux solitaires où les Paroles ont été prononcées et les Rites ont été hurlés tout au long en leurs Temps. Leurs voix jargonnent dans le vent, et Leur conscience marmonne dans la terre. Ils courbent la forêt et écrasent la ville, pourtant ni forêt ni ville ne peuvent apercevoir la main qui frappe. Kadath Les a connus dans le désert glacé, et quel homme connaît Kadath ? Le désert de glace du Sud et les îles englouties de l'Océan renferment des pierres où Leur sceau est gravé, mais qui n'a jamais vu la ville au fond des glaces et la tour scellée festonnée d'algues et de bernacles ? Le Grand Cthulhu est Leur cousin, encore ne les discerne-t-il qu'obscurément. Ïa ! Shub-Niggurath ! Vous les connaîtrez comme une abomination. Leur main est sur votre gorge, bien que vous ne Les voyiez pas ; et Leur demeure ne fait qu'un avec votre seuil bien gardé. Yog-Sothoth est la clé de la porte, par où les sphères communiquent. L'homme règne à présent où ils régnaient jadis ; Ils régneront bientôt où l'homme règne à présent. Après l'été l'hiver, et après l'hiver l'été. Ils attendent, patients et terribles, car Ils régneront de nouveau ici-bas.

Necronomicon,
page 751 de l'édition espagnole de la traduction latine

Nergal, dragon éminent
D'aspect tu es étrange, de membres tu es farouche,
Des démons sauvages se tiennent à ta droite et à ta gauche ;
Seigneur qui rôdes la nuit, pour qui les portes verrouillées
S'ouvrent larges d'elles-mêmes ;
Nergal, Seigneur qui rôdes la nuit…
Organisateur du monde infernal…
Toi qui as des forces éminentes, qui submerges tous les indociles,
Qui soumets les présomptueux…
Forte est son arme, irrésistible son assaut,
Comme la tempête d'une crue massive, il n'a pas de rival ;
De Nergal, irrésistible est l'assaut
Comme la tempête d'une crue massive, il n'a pas de rival.

Prière à Nergal
Dieu des enfers sumériens

















La préhistoire mythique de la Terre (suite)

750 000

750 000 ans avant aujourd'hui :
Le Groenland a été soumis à de nombreuses glaciations, mais celle de cette époque – la glaciation de Riss – anéantit les civilisations d'Hyperborée et de Lomar. Les Choses Très Anciennes de l'Antarctique se replient dans une cité sous-marine du continent.

500 000

500 000 ans avant aujourd'hui :
La Lémurie se dresse dans l'Atlantique. Une civilisation humaine s'y installe et règne pendant 100 000 ans.

200 000

200 000 ans avant aujourd'hui :
Une civilisation humaine apparaît sur les terres de Mu, là où Cthulhu et ses Larves avaient régné. Elle dure jusqu'en 163 844 ans avant aujourd'hui, date à laquelle elle est détruite par la malédiction de Ghatanothoa

25 000

25 000 ans avant aujourd'hui :
Les Hommes Serpents fondent leur Second Empire sur le continent Thurien, qui s'est élevé dans l'Océan Atlantique sur les cendres de la Lémurie et de l'Atlantide. Ils seront renversés par les humains.

20 000

20 000 ans avant aujourd'hui :
Un grand désastre engloutit le continent Thurien.

12 000

12 000 ans avant aujourd'hui :
L'Âge Hyboréen, la dernière des grandes civilisations avant l'ère moderne qui s'étend sur l'Afrique et l'Europe occidentale.

11 500

11 550 ans avant aujourd'hui :
Un autre grand cataclysme frappe la Terre, change la topographie d'Hyborée, détruit de nombreuses civilisations anciennes et engloutit les derniers reliquats de la vieille Atlantide. De leurs cendres naissent des pays tels que Khem, en Afrique du Nord, et des cités, comme Sarnath, au Moyen Orient.

10 000

10 000 ans avant aujourd'hui :
Chute de Sarnath.

9 000

Env. 9 000 ans avant aujourd'hui :
Création des premiers hameaux de l'époque moderne au Moyen-Orient.

7 000

Env. 7 000 ans avant aujourd'hui :
Édification des premières grandes cités d'Afrique et d'Asie.

5 000

Env. 5 000 ans avant aujourd'hui :
Apogée de la civilisation sumérienne ; première dynastie égyptienne ; début de la chronologie maya.

4 500

Env. 4 500 ans avant aujourd'hui :
Époque des légendaires Rois-Philosophes de Chine ; invention du papier.

3 300

Env. 3 300 ans avant aujourd'hui :
Les Israélites s'enfuient d'Égypte ; Yog-Sothoth est libéré de sa prison terrestre.

2 500

Env. 2 500 ans avant aujourd'hui :
La République règne à Rome ; naissance de Thucydides, le Père de l'Histoire.

N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort

Verset controversé du Necronomicon

Pendant les préliminaires vulgaires de la cérémonie et le petit discours que le grand-maître prononça en ourdou-zaban, j'examinai le temple, parcourant des yeux tous les recoins. J'aperçus ainsi des niches pratiquées dans la muraille à une grande hauteur ; il y en avait trente-trois, onze à l'occident, onze au midi, onze au nord ; treize d'entre elles étaient occupées, non par une statue, mais par un être humain dans une posture incroyable et intenable.

L'un était debout, muré par-derrière et sur les côtés, comme dans une fente, la partie antérieure seule libre, les pieds bâtis dans une espèce de ciment, les bras collés au corps, sans pouvoir remuer, ni se coucher, ni s'accroupir, ni porter ses mains à sa figure. Un autre était aussi muré, également dans une fente, mais horizontale, et perpétuellement couché sur le dos. Un troisième était bâti dans un bloc qui le maintenait accroupi. Un autre encore était assis dans une niche, les jambes attachées croisées une cuisse sur l'autre, et les bras croisés de même au-dessus de la tête. Il y en avait en cercle, en S, la tête en bas, en croix, de toutes les manières, enfin, attachés contre la muraille, enfoncés ou bâtis dedans. Quel supplice, pensai-je, pour ces gens qui sont cloués là depuis des mois, des années peut-être, cloués comme des chauves-souris au mur ou des ex-voto vivants !... En levant la tête, j'en vis trois encore, suspendus par les bras au plafond ; aucun d'eux d'ailleurs, ne se plaignait, ni ne tressaillait même ; ils tournaient lentement et alternativement dans un sens ou dans un autre, au gré de la corde qui les soutenait. Ce spectacle était réellement saisissant et monstrueux.

Un moment, le grand-maître, au cours de la cérémonie, fit allusion à ces victimes volontaires du fanatisme le plus inouï. « Honneur et gloire, s'écria-t-il, à nos frères fakirs qui s'imposent ainsi des douleurs terrestres, douleurs ineffables, pour se rendre plus digne de notre dieu !

S'adressant ensuite à moi, il m'expliqua alors que l'un était là depuis dix années, un autre depuis plus de vingt-cinq ans, et il ajoutait, croyant m'émerveiller davantage, que ces horreurs étaient générales dans l'Inde, que les femmes adonnées au culte du vrai Brahma, Lucif, se brûlaient à petit feu et membre pas membre et à plusieurs mois d'intervalle, et que ces hommes se muraient, se mutilaient ou se laissaient pourrir. À tous ces gens-là, on donnait chaque jour à manger et à boire à l'aide de perches, et juste la quantité voulue d'alimentation pour qu'ils ne mourussent pas de faim. Quant à leurs excréments, la puanteur de lieu m'appris depuis un bon quart d'heure que personne ne s'en préoccupait.

Là-dessus, le grand-maître donna la parole au frère Campbell pour une allocution. Il prêcha les Indiens, toujours en ourdon-zaban.

Le but de sa harangue était de les conjurer à résister à la propagande catholique des missionnaires et de rester inébranlablement fidèles à leur antique religion, mais en la comprenant mieux que le vulgaire. Il leur enseigna que la trinité indoue, la Trimourti, avait un sens caché dont la connaissance était réservée à eux, les élus de la vraie lumière.

Le Diable au XIXe siècle, ou les mystères du spiritisme
Par le docteur Bataille

¿

Au très estimable de la sanqtrième cellule de Paris

Du temple de la sacantrième cellule de Samarkand,
rapporte des évènements alarmants quant à la sûreté de
notre ordonnance : le porteur de l'ornement sigillaire a été
la cible d'une agression mystique. Présent lors des faits, j'ai
pu observer que l'ornement s'est trouvé dévoré par la peau
du cou de son porteur. Son étouffement a fait conclure au
vénérable que les danses impies du Shkrava avaient tenté
de dérober l'ornement sigillaire.
Un rituel de chair et de sang a permis de libérer l'emprise
de la chair et l'ornement a été placé dans le coffret des
ongles filtrants, à l'abri des lueurs et du regard d'Orion.
Je fais rempart de mon esprit aux danses impies du Shkrava
et reste dans le temple de la sacantrième cellule de
Samarkand jusqu'à plus ample informé.
Votre dévoué

¿

Feuillet trouvé dans la doublure d'une malle de voyage

À travers le voile de toutes les allégories hiératiques et mystiques des anciens dogmes, à travers les ténèbres et les épreuves bizarres de toutes les initiations, sous le sceau de toutes les écritures sacrés, dans les ruines de Ninive ou de Thèbes, sur les pierres rongées des anciens temples et sur la face noircie des sphinx d'Assyrie et de l'Egypte, dans les peintures monstrueuses ou merveilleuses qui traduisent pour les croyants de l'Inde les pages sacrées des Védas, dans les emblèmes étranges de nos vieux livres d'alchimie, dans les cérémonies de réception pratiquées par toutes les sociétés mystérieuses, on retrouve les traces d'une doctrine partout la même et partout soigneusement cachée. La philosophie occulte semble avoir été la nourrice ou la marraine de toutes les religions, le levier secret de toutes les forces intellectuelles, la clef de toutes les obscurités, et la reine absolue de la société, dans les âges où elle était exclusivement réservée à l'éducation des prêtres et des rois.

Eliphas Levi (Alphonse-Louis Constant. 1810-1875)

Chronologie des événements

Relatés dans les nouvelles de H.P. Lovecraft, ils sont intervenus pour la plupart dans le Pays de Lovecraft.

1877
Disparition de la secte de la Sagesse Étoilée à Providence, Rhode Island: « Celui qui Hantait les Ténèbres ».

11 mai 1878
Une mystérieuse momie est découverte sur une île inconnue du Pacifique Sud par le capitaine Charles Weatherby. Son cargo, l'Eridanus assurait une liaison entre Wellington (Nouvelle-Zélande) et Valparaiso (Chili). La momie est confiée au Cabot Museum de Boston: « Surgi du Fond des Siècles ».

31 octobre 1889
Assassinat de Walker Davis par sa femme, Audrey, victime d'une crise de folie dans les parages de Binger, Oklahoma: « La Malédiction de Yig ».

Juin 1892
Une mystérieuse météorite tombe dans la cour de Nahum Gardner, non loin d'Arkham: « La Couleur Tombée du Ciel ».

1893
Disparition d'Edwin Lillbridge, reporter au Telegram de Providence, au cours d'une enquête sur la secte de la Sagesse Étoilée: « Celui qui Hantait les Ténèbres ».

1er novembre 1907
Une opération de police démantèle une étrange secte dans les marais proches de la Nouvelle Orléans. Quarante-sept arrestations: « L'Appel de Cthulhu ».

17 avril 1908
Alonzo Typer est vu pour la dernière fois avant qu'il disparaisse dans la vieille résidence Van der Heyl des environs d'Attica, État de New York: « Le Journal d'Alonzo Typer ».

1908
Assemblée annuelle de la Société Archéologique Américaine à Saint Louis. Une mystérieuse figurine de pierre est présentée par l'inspecteur de police John Raymond Legrasse aux membres de la S.A.A.: « L'Appel de Cthulhu ».

2 février 1913
Naissance de Wilbur Whateley à Dunwich: « L'Abomination de Dunwich ».

17 mai 1922
Le capitaine James P. Orne du bateau de pêche l'Alma capture une colossale créature marine dotée d'un œil unique. Elle est exposée à Boston. Entrée payante: « Le Monstre Invisible ».

8 août 1922
Mort par noyade de James P. Orne et d'une douzaine d'autres personnes dans des circonstances mystérieuses: « Le Monstre Invisible ».

Mi-octobre 1923
Décès du docteur Munoz à New York: « Air Froid ».

1er août 1924
Décès du vieux sorcier Whateley à Lammas [Fête des Récoltes]. Sa fille Lavinia et son petit-fils Wilbur lui survivent: « L'Abomination de Dunwich ».

8 août 1924
Mort du capitaine Edward Norrys et démence soudaine de M. Thornton (parapsychologue) et de M. Delapore (propriétaire du Prieuré d'Exham), au cours de l'exploration d'une caverne souterraine située en dessous du prieuré. Le vieil édifice sera démoli quelques mois plus tard: « Des Rats dans les Murs ».

Du 23 mars au 2 avril 1925
Le jeune sculpteur Henry Anthony Wilcox sombre dans le délire après une série de rêves étranges. Rétabli le 2 avril, il souffre cependant d'une amnésie partielle: « L'Appel de Cthulhu ».

2 avril 1925
L'équipage de l'Emma, qui naviguait d'Auckland (Nouvelle-Zélande) à Valparaiso (Chili), découvre une étrange île volcanique. Une expédition sur l'île se solde par la mort de six hommes et la démence d'un autre. Le lieutenant Gustaf Johansen parvient à peu près à survivre, mais meurt plus tard dans sa ville natale: « L'Appel de Cthulhu ».

1926
Le jeune et talentueux poète Justin Geoffrey meurt dans un asile de fou: « La Chose sur le Seuil ».

31 octobre 1926
Mort de Lavinia Whateley. Son fils illégitime Wilbur lui survit: « L'Abomination de Dunwich ».

Hiver 1926-1927
Décès de George Gammell Angell, professeur honoraire de langues sémites à l'Université Brown de Providence, après qu'il a été bousculé par un marin: « L'Appel de Cthulhu ».

3 novembre 1927
Inondations sans précédent dans le Vermont. Les eaux charrient d'étranges cadavres: « Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres ».

Hiver 1927-1928
Enquête gouvernementale à Innsmouth et explosion des entrepôts portuaires. Un sous-marin tire des torpilles au large de Devil's Reef: « Le Cauchemar d'Innsmouth ».

Début août 1928
Wilbur Whateley est tué par un gros chien dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic. Son corps inhumain se désagrège: « L'Abomination de Dunwich ».

Août 1928
Le tertre hanté à proximité de Binger, Oklahoma, est exploré en partie par un ethnologue spécialiste des cultures amérindiennes. Après quelques examens préliminaires, le scientifique se refuse inexplicablement à poursuivre les fouilles: « Le Tertre ».

Du 9 au 15 septembre 1928
Les professeurs Armitage, Rice et Morgan de l'Université de Miskatonic mettent fin à l'Abomination de Dunwich le dimanche 15 septembre: « L'Abomination de Dunwich ».

12 septembre 1928
Albert Wilmarth de l'Université de Miskatonic rend visite à Henry Akeley. Akeley disparaît et Wilmarth prend la fuite: « Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres ».

20 septembre 1930
Une équipe scientifique commanditée par l'Université de Miskatonic embarque à Boston pour l'Antarctique à bord du voilier Arkham: « Les Montagnes Hallucinées ».

9 novembre 1930
L'expédition de l'Université de Miskatonic jette l'ancre dans la baie McMurdo: « Les Montagnes Hallucinées ».

22 janvier 1931
Le professeur Lake et ses compagnons s'enfoncent profondément dans les terres. Ils annoncent avoir découvert de nouvelles formes de vie avant de cesser toute émission radio: « Les Montagnes Hallucinées ».

2 septembre 1931
Mort du célèbre entomologiste Henry Sargent Moore, professeur à l'Université de Columbia (État de New York), emporté par une maladie du sommeil particulièrement virulente: « La Mort Ailée ».

23 janvier 1932
Décès par crise cardiaque du médecin et entomologiste Thomas Slauenwhite à Bloemfontain, Afrique du Sud: « La Mort Ailée ».

1er décembre 1932
Deux cambrioleurs présumés sont retrouvés morts au Cabot Museum de Boston. La cause des décès paraît indécelable mais il est presque certain qu'ils tentaient de voler la momie offerte au musée en 1878 par le capitaine de l'Eridanus: « Surgi du Fond des Siècles ».

8 décembre 1932
Autopsie de la momie découverte par l'équipage de l'Eridanus en 1878. Les résultats ne seront jamais communiqués: « Surgi du Fond des Siècles ».

17 juillet 1935
Une expédition archéologique en Australie se termine. Dirigée par Nathaniel Wingate Peaslee – un homme frappé d'amnésie de 1908 à 1913 – elle était commanditée par l'Université de Miskatonic: « Dans l'Abîme du Temps ».

Signalisation
Major [redacted]
Au colonel [redacted]
Commandement naval en Atlantique Nord
Référence : 315-[redacted]

Objet : Activité sous-marine inconnue en Atlantique Nord

Colonel,
Je porte à votre connaissance les extraits de rapports d'interventions d'unités de marine réalisés sur une période de deux ans. Ils suggèrent une activité sous-marine inconnue et soulignent l'étrangeté de certaines observations, pourtant réalisées par des opérateurs expérimentés de l'armée.
Les rapports complets sont à votre disposition.

Rapport d'opération du [redacted]
Théâtre d'opération : 4 miles marins de la côte d'Insmouth
Chef de groupe : lieutenant [redacted]
( )
Ordre a été donné de torpiller le Rocher du Diable à 22h30. 2 X 2 torpilles lancées contre le récif. Quatre explosions observées. Le sonar confirme les coups au but.
30 minutes après explosions : observation de la zone. Sonar, radar et visuel projecteur.
Le sonar signale « une masse importante et mouvante au cap 120 » durant 75 secondes. Elle disparaît de l'écran. Le chef opérateur sonar [redacted] signale « des hurlements sous-marins » et « des échos répétés au cap 120, comme un genre de message » qu'il retranscrit : « Rtooloo Fhtan'g Rlye, Rtooloo Fhtan'g Rlye ». L'écho s'éloigne d'Insmouth et s'interrompt après 20 minutes. Le visuel projecteur confirme la présence de « cadavres blanchâtres flottants à la surface ». Tous sont « tirés sous la surface et disparaissent » avant les prélèvements.
Activité nulle durant 60 minutes. Ordre de rentrer. ( )

Rapport d'opération du [redacted]
Théâtre d'opération : Île volcanique en formation. Nord-Ouest de l'Islande
Chef de détachement : sergent [redacted]
( )
Avons accosté sur le versant ouest, à 250 yards de la coulée principale. Le sol tremblait toujours et était étrange, couvert de poissons morts au milieu des rochers. Comme si le fond de la mer s'était soulevé avec le volcan. Avons progressé Nord quart Nord-Est vers des rochers plus grands. À 20 yards des rochers avons aperçu le premier cadavre déchiqueté par la pression. Impossible de savoir ce que c'était. Les rochers ne semblaient pas naturels : de grands blocs rectangulaires de 8 mètres, comme s'ils étaient taillés. Le première classe Stafford a signalé d'autres cadavres devant « une porte et un escalier » et « un bruit qui monte d'en bas ». C'était des cadavres de poissons grands comme des hommes, mais ils avaient des pattes arrières en plus de la queue. Le soldat [redacted] a ouvert le feu sur les corps en hurlant « Los diablos de las aguas ! ». J'ai envoyé quatre hommes en éclaireur dans l'escalier. Le sol tremblait toujours, mais ils avaient le temps de remonter. Le bruit ressemblait à des voix qui disaient « Fthnag, Ktoulou, Yah ! Fthnag, Ktoulou, Yah ! ». Au bout de cinq minutes, les voix ont cessé. On a entendu les coups de feu et des hurlements. Le sol tremblait de plus en plus et on n'entendait plus nos camarades, mais les voix qui se rapprochaient. On a balancé les grenades et on a couru jusqu'au bateau avant que le sol soit à nouveau inondé. ( )

Rapport médical du [redacted]
Médecin militaire : capitaine [redacted]
Escale au port de Kingston – USA

Identité : Soldat [redacted]. Matricule [redacted]
Motif de l'arrêt : Durant une permission à Kingston USA, a utilisé une arme dissimulée dans une ruelle proche de la mer
Raison invoquée : Objet du présent rapport

Une profonde altération de l'analyse de son environnement et du jugement rend le soldat [redacted] inapte au service. Deux évènements antérieurs à cet état mental. Enfant, il dit avoir vu son père, pêcheur à Porto Rico, emporté par los diablos de las aguas . L'évènement a marqué sa mémoire et on retrouve cette même raison à une attitude irrationnelle observée lors d'une reconnaissance en Islande l'an passé, au cours de laquelle il a ouvert le feu sur des cadavres de poissons en hurlant « los diablos de las aguas ». Il semble avoir prononcé les mêmes mots durant l'incident de Kingston au cours duquel il jure avoir abattu « un profondiablo ». Aucun corps n'a été retrouvé. Des traces de sang relevées ne sont pas d'origine humaine. On peut envisager l'hallucination.
Le reste des propos du patient est incohérent. À noter la répétition régulière des mots « Rcthulu yiah Rcthulu fhtan'g », qui ne proviennent pas de son espagnol maternel.
Le cas du soldat Juajez relève du domaine psychiatrique. Je demande son transfert vers le service spécialisé de l'armée : hôpital militaire de VA Boston Healthcare System, West Roxbury Campus – Bedford, Massachusetts.

In Rerum Supernatura

« La Nature des Choses Surnaturelles », une exploration de l'influence du Mythe de Cthulhu comme en témoignent des indices dans divers langages.

par Phileus P. Sadowsky

Voici quelques notes concernant le Necronomicon, son auteur, le puissant Cthulhu et les indices prouvant que le Mythe était connu dès la plus haute Antiquité. Elles constituent un résumé des recherches accomplies par feu Herr Doktor Phileus P. Sadowski, professeur de littérature arabe et de philo-pseudologie à l'Université de Sofia, Bulgarie.

Le Necronomicon

Cet ouvrage clé est familier à beaucoup d'étudiants, bien que peu d'hommes vivants encore aujourd'hui aient eu la chance d'en étudier une édition originale. Des érudits tatillons ont en effet cru bon de maudire ce livre et d'en détruire toutes les copies existantes.
L'essentiel de ce nous connaissons sur ce grimoire provient des écrits du fameux écrivain de fiction H.P. Lovecraft. D'après les recherches qu'il a menées, il apparaît que le nom « Necronomicon » est en fait le titre d'une traduction grecque réalisée en l'an 950 de notre ère par Theodorus Philetas à partir d'un manuscrit original en arabe. Une version latine de l'ouvrage grec fut exécutée en 1228 par Olaus Wormius – que nous qualifierons « d'Aîné », afin d'éviter toute confusion avec l'érudit homonyme qui vécut au XVI[e] siècle – et c'est la seule qui ait survécu jusqu'à nos jours. On peut trouver une analyse consacrée aux travaux de l'écrivain de Providence dans Lovecraft : Une Biographie de L. Sprague de Camp (livre publié en France par NéO).
Le titre grec « Necronomicon », qui a été conservé pour la version latine, peut se traduire approximativement par « choses ayant trait aux coutumes, pratiques ou lois de la mort » (de nekros, « la mort » et nomos signifiant « coutumes, pratiques ou lois »). Le titre original arabe de cet ouvrage était en fait Kitab Al-Azif, « le livre des hurlements des démons/Djinns du désert » ou, plus poétiquement, « le livre de Celui qui s'approche ».

Le nom de l'auteur

Lovecraft a commis dans sa description du livre une erreur qui ne lui est pas directement imputable. Elle résulte en effet d'une mauvaise transcription du manuscrit moyenâgeux, mais il convient néanmoins de la corriger ici.
L'auteur du Necronomicon serait censé être un Arabe dément, mort aux alentours de 738 après J.-C., appelé « Abdul Al-Hazrad ». Or, aucun Arabe qui se respecte n'aurait jamais accepté d'être affublé d'un tel patronyme. Bien que dans les livres de fiction anglo-saxons, « Abdul » soit le plus populaire des prénoms arabes, ce n'en est pas un. Abd signifie en fait « serviteur » ou « adorateur ». Ainsi Abd Al-Malik veut dire « esclave du roi », Abd Al-Rahman (ou Abdurrahman) veut dire « adorateur de celui qui est généreux » et Abd Allah – que l'on orthographie plus communément en français « Abdallah » – signifie « adorateur ou esclave de Dieu ». Dans tous ces noms « Al » ou « ul » correspond à l'article « le ». « Allah », par exemple, se traduit par « le (seul) Dieu ». Abdul signifie donc « l'adorateur/l'esclave de… », ce qui n'a aucun sens en arabe, car il faudrait un nom après ce terme. De toute évidence, le nom Abdul Al-Hazrad est une erreur de transcription due, soit à Theodorus Philetas, soit – et c'est plus probable – à Olaus Wormius l'Aîné qui ne connaissait pas l'arabe et réalisa la version latine de l'ouvrage grec. Le vrai nom de l'auteur du Necronomicon est en fait Abd Al-Hazred.
Hazred n'est pas un mot arabe. Il s'agit probablement d'une altération textuelle à partir de laquelle il doit être possible de retrouver le terme original. Les écrivains médiévaux ne comprenaient que partiellement les langues étrangères et n'avaient aucun dictionnaire bilingue à leur disposition. Ils se trompaient souvent dans leurs traductions et se fiaient beaucoup à la prononciation des mots. C'est ainsi, par exemple, que l'arabe hashisheen donna assassinus en latin, avant de devenir « assassin » en français. C'est sans doute ce qui s'est également produit pour Hazred et j'incline à penser que le substantif originel était Azrad, un mot dérivé du verbe arabe zarada qui signifie « étrangler ou dévorer ». Le nom correct de l'auteur du Necronomicon est selon toutes probabilités Abd Al-Azrad, que nous pourrions traduire par « l'adorateur du Grand Étrangleur ou du Grand Dévoreur ».

Un couplet célèbre

Il est souvent fait référence à un fameux verset, dont le texte original recèle des informations importantes relatives au culte de Cthulhu qui sont restées ignorées jusqu'à ce jour. C'est ce que j'ai pu constater en étudiant le manuscrit arabe N° 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei… qui n'est en fait rien d'autre qu'un exemplaire de la première édition du Necronomicon.
Lovecraft a traduit ainsi ce célèbre couplet…

N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au long des ères peut mourir même la mort.

لا صينا ما قادرا يتبقى سرمدى
فإنا يجيء الشذاذ الموت قد ينتهى

Texte original en Arabe

Dans le texte original, la métrique de ces deux lignes s'établit comme suit (les «/» indiquent les syllabes accentuées) :

-/- -/- -/- -/-
En arabe phonétique cela correspond à :

la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi

Si l'on fait abstraction de toute considération poétique, une possible traduction littérale donnerait :

Cette chose n'est pas morte qui a la capacité de continuer à exister éternellement,

Et si les (choses, temps?) anormaux (bizarres, étranges)
arrivent, alors la mort peut cesser d'être.

L'expression yaji ash-shuthath semble faire allusion à un mystère plus profond. Elle est au pluriel et signifie littéralement « les anormaux », ce qui peut, selon le contexte, se référer à des êtres ou à des choses. Yaji, en revanche, veut tout simplement dire « viennent » ou « sont en train d'arriver ». En arabe courant, le son doux « j » est souvent prononcé comme un « G » sonore et il arrive fréquemment que les dernières voyelles d'un mot soient abandonnées et que les mots soient liés à tort et à travers, comme nous le faisons parfois en français. Ainsi, cette expression en arabe érudit peut très bien être prononcée yag-shuthath et devenir, après une altération mineure des voyelles, le Yog-Sothoth lovecraftien.
Nous nous trouvons certainement confrontés ici à un passage extrait d'un rituel extrêmement ancien utilisé par des sorciers arabes. Ceux-ci devaient psalmodier lors de leurs cérémonies impies Yag-shuthath ! yag-shuthath !, ce qui voulait dire : « Ceux (les temps?) qui sont anormaux arrivent !». Il s'agit là d'une évidente référence au retour des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs, qui est l'objectif principal poursuivi par les adorateurs de Cthulhu, comme l'ont démontré Legrasse, Armitage et quelques autres.

Le Necronomicon hongrois

Ce manuscrit est catalogué sous le nom de Kitab Al-Azif, manuscrit arabe N° 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei. Il mesure 21 cm sur 16 et est rédigé sur un parchemin rugueux qui est partiellement décomposé et mangé par les vers. Il porte également des traces de brûlures sur son coin inférieur droit, comme s'il avait été jeté au feu, puis sauvé avant d'être complètement consumé.
Le texte est rédigé d'une main tremblante, peut-être celle d'un vieillard, en tout cas le copiste n'était pas un scribe professionnel. Le type de parchemin et la calligraphie permettent d'affirmer que ce document date du VIIIe siècle ap. J.-C. et qu'il provient probablement de Syrie ou d'Irak. Du fait de son état de décomposition avancée, seuls certains fragments du texte peuvent être déchiffrés avec une relative certitude. Ils sont toutefois suffisants pour permettre la reconstitution des noms arabes originaux de nombreuses divinités du Mythe de Cthulhu en faisant appel à quelques notions de philologie.

Le texte original d'Abd Al-Azrad a connu plusieurs révisions en arabe avant d'être traduit en grec, puis de grec en latin et, enfin, de latin en anglais. Il faut également savoir que ce redoutable ouvrage occulte est devenu rapidement si réputé, qu'un grand nombre de copies apocryphes en ont été réalisées au fil des années par des charlatans qui n'avaient aucune connaissance du Mythe, mais qui voulaient néanmoins en tirer profit.
Plusieurs livres portant le titre de Necronomicon ont également été récemment publiés dans notre langue, chacun prétendant être la traduction littérale de l'original. Il y a même eu au moins une édition en collection de poche ! Aucune de ces publications n'a évidemment le moindre rapport avec le véritable manuscrit, à l'exception, peut-être, d'un recueil de peintures de H.R. Giger qui en respecte parfaitement l'esprit.

Références postclassiques aux entités du Mythe dans divers langages

La traduction des noms propres posait de nombreuses difficultés à l'époque médiévale. Les noms arabes apparaissent souvent sous des formes corrompues – Al-Qahira a ainsi donné « Le Caire » – notamment parce que les voyelles étaient rarement précisées dans cette langue, seules les consonnes étant ordinairement notées. Les lecteurs étrangers non avertis se trouvaient donc confrontés à plusieurs prononciations possibles pour un même mot. D'autant que les syllabes se prononçaient de manières différentes selon les dialectes régionaux. On peut alors mieux comprendre qu'il se produise d'étranges transformations quand des noms sont transcrits d'une langue dans une autre. C'est certainement ce qui s'est produit pour les noms des entités associées traditionnellement au Mythe de Cthulhu, tels qu'ils apparaissent dans les diverses éditions du Necronomicon.

Azathoth

Azathoth, le Sultan des Démons, règne sur les Dieux Extérieurs si l'on en croit le Mythe de Cthulhu. Son nom est apparemment composé de deux parties différentes aza et Thoth. Il y a un rapport évident avec l'ancienne divinité égyptienne Tahuti, dont le nom est indûment prononcé Thoth en grec. Aza est une légère corruption verbale du mot arabe izzu qui signifie « pouvoir, puissance ou force ». En arabe, ce nom devait donc s'écrire izzu Tahuti, ce qui veut dire « Pouvoir de Thoth ». Apparemment, Theodorus Philetas a traduit Tahuti en utilisant la forme grecque qui lui était plus familière : « Thoth ». C'est ainsi que naquit le vocable grec Azathoth qui fut par la suite utilisé pour désigner en latin et en français la divinité en question.

Latin : azathoth
Grec : azathoth
Arabe : izzu tahutiz

Thoth et Tahuti étaient aussi deux « noms de code » employés par les sorciers lorsqu'ils désiraient faire secrètement allusion à Nyarlathotep, l'entité du Mythe de Cthulhu la plus adorée

Azatoth en arabe et en grec

dans l'ancienne Égypte. Une fois traduit et interprété correctement, Azathoth signifie « Pouvoir de Nyarlathotep », cette dernière créature étant censée exécuter tous les ordres d'Azathoth, ce qui fait d'elle son « pouvoir » ou son « agent ». Azathoth exerce donc bien un ascendant sur Nyarlathotep.

Chthoniens

Chthonien est une latinisation du mot grec xthonios, qui signifie « celui qui habite sous la terre », ce qui correspond tout à fait à ce que sont les Chthoniens tels que décrits dans le Mythe de Cthulhu. Le nom arabe employé dans la version originale du Necronomicon est al-ghariyun qui veut dire littéralement « ceux des cavernes », le singulier de ce mot étant ghari traduisible par « d'une caverne ».

Latin : chthonius
Grec : xthollios
Arabe : al-ghariyun

L'endroit cité comme étant celui où est apparue le plus souvent la race chthonienne est la cité de G'harne, située en Afrique du Nord. Les similitudes existant entre le nom G'harne et le vocable arabe al-ghariyun sont si évidentes qu'elles se passent de commentaire.

Sombres Rejetons de Shub-Niggurath

Ce nom a subi de nombreuses altérations au cours de ses traductions successives en grec, latin et anglais. Il s'agit en fait d'une combinaison de diverses épithètes appartenant à ces langues. Une partie du problème qui se pose à nous provient du fait que le nom Shub-Niggurath, que l'on pense en général faire référence à la « Mère » des Sombres Rejetons, est peut-être tout simplement un titre que ces créatures se sont elles-mêmes attribué. Leur géniteur étant plus connu sous le nom de « Chèvre Noire (ou Bouc Noir) des Bois Aux Mille Chevreaux ».

Latin : juvenis nigritiae
Arabe : ash-shubab al muthlimun

On comprend mieux la signification de ce nom si on le décompose en plusieurs phrases. « Shub » s'écrit certainement en arabe shabb, ce qui signifie « jeunesse » ou « jeune homme ». Ce mot a certainement un rapport avec le terme « rejeton » employé dans « Sombre Rejeton ». « Niggurath », pour sa part, paraît être une altération du mot latin nigritiae qui veut dire « noirceur ». Ainsi, Shub-Niggurath semble être la combinaison de termes arabes et latins signifiant « Rejeton de Noirceur » et désigne donc un Sombre Rejeton. Le nom employé par Abd Al-Azrad pour ces entités est, au singulier, ash-shabb al-muthlimu(«le sombre petit »), qui donne au pluriel ash-shabb al-muthlimun. Malheureusement la partie du Necronomicon grec consacrée à ce sujet est pratiquement illisible, car elle a été considérablement endommagée par l'humidité, la moisissure et les vers. Nos difficultés seraient partiellement résolues si nous savions exactement comment Theodorus a traduit la phrase arabe en grec, mais nous l'ignorons.
Comment ce barbarisme latino-arabe a-t-il pris forme ? Au moment de la chute de l'Empire romain, la langue latine classique se dégrada et prit la forme de nombreux dialectes qui sont à l'origine du français, de l'italien, de l'espagnol, du roumain et du romanche modernes. Un certain nombre d'idiomes de ce type se développèrent également dans l'Italie médiévale – l'italien moderne est seulement issu du dialecte florentin, mais il en existe beaucoup d'autres dans la péninsule. L'expression latine originale employée pour désigner les Sombres Rejetons est juvenis nigritiae, qui peut être traduite littéralement par « la jeune créature de noirceur ».
Il semblerait que les Sombres Rejetons aient été adorés par des sectes décadentes de l'Italie médiévale, vouées au culte de la fertilité. Ces adorateurs désignaient leurs dieux par l'expression juvenis nigritiae. Lorsque les Sarrasins envahirent la Sicile dans le courant du IX[e] siècle, leur langue et leur culture dominèrent toute cette île. Cette dernière était manifestement un bastion du culte des Sombres Rejetons et certains immigrants arabes se convertirent à cette religion. Ils altérèrent l'expression latine en traduisant juvenis par shabb, et en transformant la prononciation de nigritiae en Niggurath. Quand Olaus traduisit en latin le Necronomicon en 1228, il connaissait apparemment le culte sicilien et il employa donc l'expression Shubb-Niggurath pour désigner les Sombres Rejetons. Cette terminologie était en effet peut-être connue par quelques érudits et hommes d'église italiens. L'expression est passée sans modification de la version d'Olaus à celle en anglais.
Quel peut donc être le nom arabe de la créature de la mythologie cthulhienne connue (sans doute à tort) sous le pseudonyme Shub-Niggurath ? Dans le texte du Kitab Al-Azif, la phrase « Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux » est souvent remplacée par Al-Ma'iza As-Sauda Al-Ghabati (« La Chèvre Noire des Bois ») ou par Umm Ash-Shabab Al-Alf (« La Mère Aux Mille Petits »).

Goules

Les Goules mentionnées dans le Necronomicon sont directement apparentées à la ghul, une créature mythique des légendes arabes.

Arabe : ghul

Selon plusieurs sources arabes, la ghul possède une forme humanoïde mâtinée de certaines caractéristiques canines ou monstrueuses. Cette créature hante les tombes et les cimetières, où elle se repaît de cadavres, et tente souvent d'attirer les passants. Cette description correspond tout à fait à celle des Goules que l'on trouve dans la littérature consacrée au Mythe de Cthulhu.

Nyarlathotep

Nyarlathotep est le seul nom du Mythe dont on peut avec certitude établir l'origine égyptienne. C'est en effet la contraction de la phrase ny har rut hotep, qui signifie « Il n'y a pas de paix (sécurité, repos) à la porte ». Ce titre semble impliquer que Nyarlathotep, en tant que messager des Dieux Extérieurs, est une sorte de « point de passage » entre les

الغاريون
XΘOVIOS

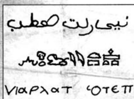
Chtonien en arabe et en grec

المظلمون
الشباب

Sombre rejeton en arabe

غول

Goule en arabe

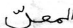


Nyarlathotep en arabe, égyptien et grec

univers, et plus spécialement entre leurs dimensions et la nôtre… en tout cas, c'est ainsi que les adorateurs de l'Égypte antique voyaient les choses.
Ces anciens adorateurs de Cthulhu employaient également le nom du dieu égyptien Tahuti (ou Thoth) pour désigner Nyarlathotep, puisque les deux divinités occupaient les mêmes fonctions dans leurs panthéons respectifs.

Latin : nyarlat hotep
Grec : niarlat hotep
Arabe : niyharlat hotep
Égyptien : ny har rut hotep

On peut comprendre les altérations qu'a subies ce nom quand on sait qu'en égyptien la lettre correspondant à « L » (représentée par un lion couché) était également employée pour le son grec « r ». Le « r » de Cléopâtre s'écrivait avec le même hiéroglyphe. Quand Abd Al-Azrad (ou le responsable de la translittération en arabe, quel qu'il puisse être) a lu la phrase ny har rut hotep, il a confondu le « r » de rut avec un « l », ce qui donna en arabe niharlat hotep.
Comme, en grec, la lettre H ne peut être employée qu'au début d'un mot, Theodorus ne put donc pas effectuer la translittération du « h » de niyharlat et il fut contraint de transformer ce mot en niarlat. Olaus Wormius l'Aîné altéra encore le nom en remplaçant la lettre I par son homophone Y, et les traducteurs anglais achevèrent le processus en contractant en un seul mot ce qui était à l'origine une phrase.



Shuddle M'ell en arabe

Shuddle M'ell

Shudde M'ell, le souverain des Chthoniens, est désigné dans le Necronomicon arabe par l'expression al-Mu'ell (ou al-Mu'ill), qui veut dire « Celui qui Cause la Destruction ».

Arabe : al-Mu'ell

La « destruction » à laquelle il est fait référence correspond sans doute au pouvoir qui permet aux Chthoniens de provoquer des tremblements de terre. Le mot « Shudde », quant à lui, est très certainement une déformation de l'arabe shidda, qui signifie « violence ». Par conséquent, Shudde M'ell (ou, pour être plus exact, shidda Al-Mu'ell) fait seulement allusion aux séismes que peut causer cette divinité et ses serviteurs les Chthoniens ; en clair : les tremblements de terre sont les manifestations de la violence (shidda) du dieu Al-Mu'ell.

Cthulhu dans le monde entier

Le nom Cthulhu résulte d'une tentative de translitération d'un mot arabe particulièrement ardu, qui apparaît fréquemment dans le manuscrit original du Necronomicon et dont la forme grecque est xthulhu. Bien qu'il s'agisse d'un vocable difficile à prononcer en anglais, en latin ou en grec, ce mot a un sens bien précis. Dans la version arabe du Necronomicon, Cthulhu est parfois appelé aussi Khadhulu.

Latin : cthulhu
Grec : xthulu
Arabe : khadhulu ou al-khadhulu

En arabe, khadulu signifie « celui qui abandonne ou délaisse ». Ce terme est employé par le prophète Mahomet dans les versets 25 : 29 du Coran, où il est dit que « Pour l'Humanité Satan [Shaytan en arabe] est Khadhulu ». Les commentateurs musulmans ont traditionnellement considéré que ce passage signifiait que « Satan est celui qui abandonne l'Humanité », et donc qu'au jour du Jugement Dernier, Satan se désintéressera de ceux qui l'ont suivi au cours de leur vie.
Le terme Khadhulu est toutefois très souvent utilisé dans la version arabe du Necronomicon pour désigner une divinité puissante et il a donné respectivement en grec et en latin xthulhu et Cthulhu. Il semble donc possible de traduire le verset du Coran par « pour l'Humanité Satan est Cthulhu ». On établit ainsi une corrélation entre le dieu Cthulhu vénéré par une secte païenne arabe antérieure à Mahomet, et le Satan de la tradition judéo-chrétienne. Il semble par ailleurs que le centre névralgique du culte de Cthulhu de l'Arabie pré-islamique ait été la fameuse Cité Sans Nom, appelée également la Cité d'Airain ou Irem aux Nombreuses Colonnades » – en arabe : Iram dhat al-imad.
Il convient cependant de savoir que divers rapports font état de petites tribus isolées du Groenland qui emploient un mot proche de « Cthulhu » pour désigner une divinité pré-chrétienne. Or, il est hautement improbable que ces indigènes aient eu connaissance du Coran ou de la traduction réalisée par Wormius du Necronomicon. Peut-être que Cthulhu est le vrai nom de cette entité, auquel cas sa similitude avec le mot khadhulu a conduit ses adorateurs arabes à employer un terme qu'ils pouvaient comprendre.
Les cultures sémites notamment, partout au Moyen-Orient, ont conservé des traces d'un ancien culte voué à Cthulhu. Une des plus vieilles langues sémitiques, l'assyrien, qui remonte au second millénaire avant J.-C., fait ainsi clairement référence à ce culte. Dans cette langue, un mot courant pour « démon » est alu'u [2]. Lorsqu'on le combine avec le mot khatu qui signifie « menaçant, mauvais »[3], on obtient alors l'expression khatu alu'u qui sur le plan de la philologie est clairement apparentée à « Cthulhu ». Un ancien scribe babylonien a un jour fait référence à alu'u lemnu sha pa la ishu atta qui veut dire « l'alu'u (démon) qui n'a pas de bouche »[4]. Il peut s'agir là d'une allusion à Cthulhu en personne, puisque son visage n'est qu'un amas de tentacules, ce qui lui donne l'apparence d'un démon sans bouche. Même si ce n'est pas le cas, la connotation particulièrement horrible de cette expression atteste sans aucun doute possible son origine cthulhienne.
L'hébreu, une autre vieille langue sémitique, fait également des allusions voilées au culte de Cthulhu. On doit cependant rester prudent en ce qui concerne les interprétations possibles, car les textes hébraïques les plus anciens que nous possédons font partie de la Bible, dont les auteurs ne pouvaient être en tout état de cause que des adversaires des adorateurs cthulhiens. Le prophète Isaïe, qui vécut au VIIIe siècle

avant J.-C., a cependant écrit « Désormais je ne regarderai plus un homme parmi les habitants de chadhel » (Isaïe 38 ; 11).

Hébreu : chadel

Le dernier mot de ce verset, chadhel, est directement apparenté au plan de la sémantique à l'arabe Khadhulu. On considère généralement que ce vocable est un euphémisme pour Sheol ou Enfer[5]. Cependant, si l'on admet que ce mot est en fait un nom propre, la signification du verset change alors du tout au tout. Il est en effet plus que probable que chadhel est une antique forme hébraïque du nom Cthulhu, puisque le dh hébreu est un phonème emphatique équivalant au th anglais, une forme aspirée correspondant au même son. « Les habitants de chadhel » peut alors signifier « ceux qui habitent avec chadhel » ou « les gens de chadhel » (c.-à.-d. Cthulhu), la référence à une secte cthulhienne devient aussitôt évidente. Le verset cité précédemment devrait donc être traduit par : « Je ne regarderai plus un homme du peuple de Cthulhu », ce qui équivaut à une forme d'imprécation rituelle – bien méritée – adressée aux adorateurs de Cthulhu. Le nom chadhel avait pour les Hébreux une consonance tellement terrifiante, qu'au Moyen Âge, il devint synonyme d'enfer, ce qui fut à l'origine de l'interprétation erronée que nous faisons aujourd'hui du verset d'Isaïe.
Les langues indo-européennes font également mention de l'effroyable Cthulhu. Ainsi, par exemple, le mot sanscrit katala était employé pour désigner un énorme poisson ou monstre marin[6].

Sanscrit : katala

Ce mot correspond en réalité à la prononciation en sanscrit du nom Cthulhu, qui, de toute évidence, est bien un monstre marin.

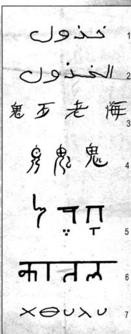
Après translitération des idéogrammes chinois, le nom Cthulhu donne :

Chinois : kui tai lao hai.

Leur signification respective est : kui (démon), tai (mauvais), lao (ancien) et hai (océan)[7]. En français idiomatique, ils forment donc la phrase : « ancien démon redoutable de l'océan ».
L'évolution de ce nom à partir de la forme archaïque de kui est particulièrement intéressante. Les caractères du chinois mandarin se développèrent à partir de pictogrammes qui symbolisaient un mot ou un concept. Par la suite, ces idéogrammes devinrent de plus en plus abstraits pour aboutir au chinois actuel. Le caractère correspondant à kui connut ainsi l'évolution présentée en encadré (les symboles sont classés par ordre chronologique de la gauche vers la droite)[8].
Les érudits reconnaîtront aisément dans ces symboles des représentations rudimentaires de Cthulhu lui-même, comprenant notamment les tentacules qui pendent de sa tête. Nous pouvons donc en tirer la conclusion que le caractère générique chinois désignant les démons, kui, s'est développé à partir de très anciennes tentatives visant à représenter Cthulhu. La présence de cette créature en Chine doit remonter à des temps très reculés, pour qu'elle ait influencé aussi profondément le langage de cette nation.

Conclusion

Il existe des traces d'anciens cultes dédiés à Cthulhu dans les écrits de toutes les principales civilisations du Vieux Monde. Ainsi, chez les Assyriens de Mésopotamie, khatu alu'u signifie « méchant démon » ; chez les Hébreux de Palestine, chadhel est un synonyme du mot « enfer » ; pour les Arabes Khadhulu est « Satan le délaisseur » ; pour les Hindous katala est un « monstre marin » ; pour les Chinois kui tai lao hai est « l'ancien démon effroyable de l'océan ». Toutes ces appellations cataloguent Cthulhu comme un être malfaisant. Il n'y a qu'en Égypte qu'il n'a pas été possible de trouver des références au culte de Cthulhu. La religion vouée à Nyarlathotep (sous le couvert de Thoth) a peut-être éliminé tous les cultes concurrents. La vaste propagation du culte de Cthulhu – le seul dieu dont on sache qu'il a été vénéré simultanément dans les trois principaux berceaux de la civilisation antique – a jusqu'à présent été complètement ignorée par les érudits. On peut donc se poser la question suivante : Si une religion aussi puissante est parvenue à se dissimuler avec autant d'efficacité durant l'Antiquité, n'est-il pas possible qu'aujourd'hui encore d'obscènes rituels soient pratiqués dans des lieux reculés en l'honneur de ce démon extraterrestre ?



Cthulhu en arabe (1&2), chinois (3&4), hébreu (5), sanscrit (6) et grec (7)

Notes complémentaires

1 Chose étonnante, ni le document en question, ni le numéro de catalogue correspondant n'existent encore. Nous devons donc nous fier entièrement à la réputation sans tache de Herr Doktor Sadowski quant à la véracité de ses dires.

2 Ignace J. Gleb et autres. The Assyrian Dictionary (Chicago University Press, 1964, en cours de révision). Volume 2, pp. 355 et suivantes.

3 Ibid., vol. 6, p. 158. Si ce mot est prononcé rapidement en avalant les syllabes (comme c'est souvent le cas quand on parle), il est facile de reconnaître dans Khatulu'u une variante de Cthulhu.

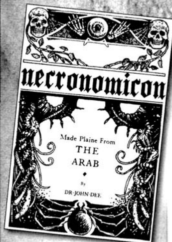
4 Textes cunéiformes tirés de tablettes babyloniennes, 1627:8.

5 Gesenius' Hebrew-Chaldee Lexicon (Eerdmans, 1982), p. 262.

6 Monier Monier-Williams, Sanskrit-English Dictionary (version révisée de l'éd. 1899 : New Delhi, Munshiram Manohalal, 1981), p. 270a.

7 Ces caractères chinois peuvent être examinés dans les ouvrages suivants : Dictionnaire Analytique de Chinois et Sino-Japonais de Bernard Karlgren (New York : Dover, réimpression de l'édition parisienne de 1923) auquel nous nous référons ci-dessous à l'aide du sigle DAC, et Chinese Characters de L. Wieger (Dover, éd. 1965 réimpression de l'éd. 1915), sigle de référence CC. En ce qui concerne les caractères spécifiques : kui (ou kuei) = «démon, esprit » DAC 460, CC 548 ; tai = «méchant, mauvais » DAC 959 ; lao = «vieux, ancien » DAC 515, CC 88 ; shai = «mer, océan » CC 595.

8 Ces pictogrammes sont analysés pp. 112 et 548 dans le CC.



Le Necronomicon

Récapitulatif de tout ce que les érudits de notre siècle peuvent savoir sur ce terrifiant ouvrage sans avoir besoin de s'exposer à la folie en se plongeant dans sa lecture.

Le grand Cthulhu est Leur cousin, encore ne Les discerne-t-il qu'obscurément. Iä ! Shub-Niggurath ! Vous Les connaîtrez comme une abomination. Leur main est sur votre gorge, bien que vous ne Les voyiez pas, et Leur demeure ne fait qu'une avec votre seuil bien gardé. Yog-Sothoth est la clé de la porte par où les sphères communiquent. L'homme règne à présent où Ils régnaient jadis ; Ils régneront bientôt où l'homme règne à présent. Après l'été vient l'hiver, et après l'hiver l'été. Ils attendent, patients et terribles, car Ils régneront de nouveau ici-bas.

Extrait du Necronomicon, cité par H. P. Lovecraft dans *L'Abomination de Dunwich*

Bien qu'il existe des ouvrages plus anciens, le Necronomicon est celui qui décrit le mieux – en langage compréhensible par les humains – le Mythe de Cthulhu et ses implications. Pour autant que nous sachions, ce sinistre grimoire contient une incantation permettant d'ouvrir une voie à Yog-Sothoth, des informations sur la poudre d'Ibn-Ghazi et une description du Signe de Voor. Il ne fait cependant aucun doute que Lovecraft n'a pas cité dans ses nouvelles tous les sortilèges et toutes les formules proposés dans ses pages. Ce livre semble également parler de toutes sortes de lieux et de choses, comme le suggèrent les déclarations incohérentes du malheureux Danforth à la fin des « Montagnes Hallucinées ».

Le Necronomicon est « étrangement » encyclopédique. La moindre allusion est une définition, les inflexions sont des explications, les souhaits sont des preuves et les ornementations sont indissociables du texte lui-même. Le style, quant à lui, est aussi déroutant que peuvent l'être les rêves.

Comme les indices et les références qu'il contient ont déjà été à l'origine de bien des recherches, Cognoscenti compare cet ouvrage à une sorte de Pierre de Rosette des arts nécromantiques. Il vaudrait toutefois mieux que les investigateurs n'en possèdent jamais un exemplaire, afin qu'il continue à exercer sur eux une profonde fascination. Le Necronomicon n'a en effet rien à voir avec une banque de données et ce n'est pas non plus un artifice pratique permettant d'orienter à volonté les actions des investigateurs. Il est bien trop terrifiant et puissant ! Pour ceux qui l'étudient, le Necronomicon est une porte ouverte sur la démence ; une porte qui, si elle est franchie, peut métamorphoser les hommes au point de les rendre méconnaissables et de faire d'eux de véritables « mystères vivants ».

Histoire

La version originale du Necronomicon, connue sous le nom de Kitab Al Azif, fut écrite à Damas, aux alentours de l'an 730 de notre ère, par l'Arabe Abd al-Azrad. à la fois magicien, poète, astronome, philosophe et savant, Azrad naquit vers l'an 700 à Sanaa, au Yémen. Avant d'entreprendre la rédaction de son grand œuvre, il passa des années à visiter les ruines de Babylone ou les puits de Memphis, et à parcourir le grand désert qui s'étend au sud de l'Arabie. Il mourut à Damas en 738 « dévoré en plein jour par un démon invisible », si l'on en croit son biographe du XIIe siècle, Ebn Khallikan.

Le Kitab Al Azif circula secrètement sous forme de manuscrit dans les milieux érudits de l'époque, mais il fallut attendre l'an 950 pour qu'il soit traduit en grec par le Byzantin Theodorus Philetas qui le renomma Necronomicon. De nombreuses copies du manuscrit de Philetas furent alors exécutées, mais la diffusion de l'ouvrage blasphématoire fut stoppée net en 1050, lorsqu'il fut interdit par le Patriarche Michael de Constantinople. Nombre d'exemplaires furent aussitôt confisqués et détruits, tandis que leurs propriétaires étaient condamnés à de lourdes peines.

En 1228, Olaus Wormius réalisa une traduction en latin de la version en grec, tous les exemplaires originaux en arabe semblant avoir disparu en ce temps-là. Sa diffusion au sein de divers cercles philosophiques conduisit rapidement à l'interdiction des deux versions existantes, qui furent inscrites à l'Index Expurgatorius par le Pape Grégoire IX. Wormius n'ayant pas changé le titre grec « Necronomicon », c'est sous ce nom que l'ouvrage continua à être connu.

La première presse d'imprimerie à caractères mobiles fut inventée en 1454… et la première version imprimée du Necronomicon en latin vit le jour avant même la fin du XVe siècle en Allemagne (sans doute à Mayenne, bien que la date et le lieu d'impression ne soient nulle part précisés).

Au tout début du XVIe siècle – avant 1510, selon toutes les probabilités – la traduction en grec fit également l'objet d'une édition imprimée en Italie. Bien qu'aucun indice ne permette d'en être sûr, on s'accorde généralement à penser que cette version a été réalisée par Aldus Manutius, fondateur des Presses Aldine, célèbre pour avoir imprimé des textes grecs et latins originaux.

En 1586, le Necronomicon fut traduit en anglais par le docteur John Dee, mathématicien, astrologue et médecin attitré de la reine Elizabeth d'Angleterre. Cette traduction, qui ne fut jamais publiée, paraît avoir été réalisée à partir d'une édition en grec que Dee a sans doute découverte lors d'un voyage en Europe orientale. Bien qu'assez fidèle à l'original, elle est néanmoins incomplète, car partiellement expurgée par le traducteur.

Une seconde édition de la version latine fut réalisée en Espagne au début du XVIIe siècle. Encore une fois, l'imprimeur n'est pas précisé, mais la mauvaise qualité des caractères employés permet facilement de distinguer cette édition de celle – beaucoup plus raffinée – fabriquée au XVe siècle en Allemagne. Elle est néanmoins tout à fait fidèle à la version originale.

Autres versions

Il existe également d'autres versions, plus ou moins complètes, du Necronomicon. Ainsi le Manuscrit du Sussex, également connu sous le nom de Cultus Maleficarum, est une traduction en anglais réalisée par un certain Baron Frederic à partir du texte latin, qui fut

publiée dans le Sussex en 1597. Moins complet et plus embrouillé, l'ouvrage en anglais provincial, intitulé Al Azif - Le Livre de l'Arabe, fut diffusé sous la forme de copies manuscrite à la fin du XVI[e] siècle. Quant au Manuscrit Voynish datant du Moyen Âge – qui fait aujourd'hui partie de la collection de l'Université de Pennsylvanie –, il s'agit d'un texte de 116 pages en grec et en latin, rédigé en caractères arabes. Des études consacrées aux versions en latin ont été réalisées par des érudits tels que Feery et Shrewsbury, qui en ont inclus quelques traductions fragmentaires dans certains de leurs ouvrages.

Exemplaires existants

Le Necronomicon ayant très tôt été interdit et condamné à la destruction par l'Église, on n'en connaît plus aujourd'hui que cinq exemplaires, mais il en existe certainement d'autres dans des collections privées. Quand un nouvel exemplaire apparaît sur le marché, il est en général acheté très rapidement par une bibliothèque ou un collectionneur qui s'intéresse avant tout à sa rareté… ou sa sulfureuse réputation d'ouvrage blasphématoire. Ce genre d'ouvrage est tellement recherché, que le prix auquel il peut être vendu dépasse généralement les possibilités des étudiants qui s'intéressent sérieusement à l'occultisme. Rares sont ceux qui disposent de moyens suffisants pour acquérir un exemplaire de ce livre redoutable. Il convient par ailleurs de préciser que ceux détenus par des institutions publiques sont en très mauvais état et qu'il est souvent difficile d'obtenir l'autorisation de les consulter.

Les cinq exemplaires connus sont tous en latin. Quatre sont des éditions espagnoles de mauvaise qualité datant du XVII[e] siècle, alors que le cinquième est le dernier spécimen existant de l'excellente édition allemande du XVI[e] siècle. Les éditions espagnoles sont possédées respectivement par la Bibliothèque Nationale de Paris, la bibliothèque de l'Université de Miskatonic d'Arkham, la bibliothèque Widener d'Harvard et la bibliothèque de l'Université de Buenos Aires. Le précieux exemplaire unique de l'édition allemande, quant à lui, se trouve au British Museum à Londres.

Bien que le dernier exemplaire en grec soit supposé avoir été détruit par les flammes pendant la période troublée des procès des sorcières de Salem (Massachusetts), il semblerait bien que d'autres subsistent encore, si l'on en croit certaines rumeurs persistantes. Ainsi, par exemple, un artiste new-yorkais du nom de Richard Upton Pickman serait censé en avoir possédé un. Si cette rumeur est bien fondée, ce livre a manifestement disparu en même temps que son propriétaire en 1926.

Il arrive aussi que l'on retrouve occasionnellement des copies manuscrites – souvent fort endommagées et incomplètes – de la version du docteur Dee. La plus récente trouvaille de cette sorte a été faite par l'Université de Miskatonic, qui possède depuis un exemplaire, presque complet, du Necronomicon de Dee. Le Manuscrit du Sussex, beaucoup moins rare, peut également être trouvé à l'université d'Arkham, ainsi que dans de nombreuses autres bibliothèques de quelque importance.

Les experts s'accordent généralement à penser qu'il n'existe plus aujourd'hui d'exemplaire original en arabe. Pourtant, certaines rumeurs prétendent qu'un tel exemplaire aurait refait surface à San Francisco peu avant le terrible tremblement de terre de 1906. En revanche, il a été prouvé dernièrement que le British Museum ne possédait pas de version en arabe.

Descriptions physiques

Les exemplaires imprimés qui subsistent sont tous au format in-folio. Les éditions latines d'Espagne et d'Allemagne mesurent 46 sur 28 cm et ont 802 pages (certains écrits laissent entendre à ce propos que la version en grec comptait beaucoup plus de pages). Ces ouvrages sont en caractères gothiques et leur texte est illustré de nombreuses gravures sur bois. Les reliures sont toutes différentes, comme cela était souvent l'usage pour les livres de cette époque, et reflètent les goûts personnels des premiers propriétaires de ces grimoires. (Jusqu'à la moitié du XIX[e] siècle, la plupart des livres étaient livrés par les imprimeurs sans reliures, enveloppés dans une feuille de papier.)

Le Necronomicon que l'on peut trouver au British Museum (voir illustration) possède une assez belle reliure en cuir datant du XV[e] siècle. Il a été imprimé en Allemagne et son texte est en bon état, bien qu'il manque malheureusement sept pages qui ont été découpées avec grand soin avant d'être retirées. Cet ouvrage faisait partie d'une des trois collections léguées au peuple d'Angleterre, qui sont à l'origine de la création du British Museum en 1753.

L'exemplaire détenu par la Bibliothèque Nationale de Paris est, quant à lui, en mauvais état. Sa reliure endommagée est en carton bouilli, comme cela se faisait souvent à l'époque. Le texte a lui aussi subi les avatars du temps : de nombreuses pages sont déchirées ou manquantes, alors que d'autres sont totalement illisibles car tachées par ce que l'on croit être du sang. Les circonstances de son acquisition sont auréolées d'un certain mystère, cet ouvrage ayant été déposé furtivement par un étranger en 1811. L'étrange donateur fut retrouvé le lendemain, mort empoisonné, dans un appartement infesté de rats.

L'exemplaire de l'Université de Buenos Aires serait arrivé en Amérique du Sud à la fin du XVII[e] siècle. Bien qu'il ne soit pas en très bon état, il est particulièrement remarquable en raison des annotations rédigées avec des glyphes inconnues, en regard de son texte.

La bibliothèque Widener d'Harvard possède un Necronomicon en mauvais état. Sa reliure d'origine est très endommagée et craquelée. Le texte est complet, mais plusieurs pages se sont décollées, alors que d'autres sont devenues extrêmement fragiles. Une restauration est en cours. Ce livre faisait partie de la collection du millionnaire américain Harry Elkins Widener, qui se le serait procuré peu de temps avant d'embarquer à bord du Titanic en 1912.

L'exemplaire de l'Université de Miskatonic fut acquis à la fin du siècle dernier par le jeune Dr Armitage qui venait alors tout juste d'être engagé. Il provient de la collection privée de l'homme d'affaires de Providence, Whipple Phillips, et a été doté d'une nouvelle reliure en peau de chèvre tannée au début du XVIII[e] siècle. Un faux titre est gravé sur sa couverture : Qanoon-e-Islam. Le texte est complet, mais son état est plus ou moins bon selon les pages.




A true Relation of Dr. Dees Actions, with Spirits, 5



Création de personnages

Cette partie vous indique comment créer
un investigateur pas à pas, de ses statistiques de jeu à son histoire personnelle
en passant par sa personnalité. Vous trouverez également une description
détaillée des compétences, et vous pourrez adapter votre investigateur
en fonction du style de jeu choisi :
Horreur Lovecraftienne, Investigation Occulte et *Aventure Pulp.*

Création de personnages

Différence entre caractéristiques et attributs

• **Les caractéristiques** représentent l'inné de l'investigateur, ses capacités latentes, et sont utilisées comme telles en cours de jeu : Le corps qui résiste à un poison, la capacité musculaire pour soulever un objet, etc.

• **Les attributs** représentent les capacités naturelles de l'investigateur. Ils sont utilisés pour les tâches ne nécessitant aucune connaissance particulière dans un domaine, comme la connaissance pour les informations triviales, l'agilité pour rattraper un objet, la corpulence pour se faufiler dans un passage étroit, etc.

L'utilisation des caractéristiques et attributs est détaillée page 77 et 75.

Le mouvement

Bien qu'il ne soit pas indiqué sur la fiche de personnage, chaque humain dispose d'un facteur de mouvement de 5, ce qui représente :

• **5 m** par round en marchant ou en se déplaçant normalement, soit une catégorie de vitesse x1

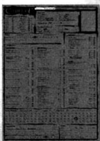
• **10 m** par round en courant, soit une catégorie de vitesse x2

• **20 m** par round en sprintant, soit une catégorie de vitesse x3

S'il s'avère nécessaire de départager des individus, on utilisera les compétences comme indiqué dans le chapitre *Gérer les poursuites*, p. 132. Il est à noter que le mouvement peut être limité en cas de blessure ou d'entrave.

Le Style de Jeu sur la fiche de personnage

Reportez Le style de jeu avec lequel l'investigateur a été créé sur la fiche de personnage comme indiqué ci-dessous :



Penser son investigateur

Quel personnage avez-vous envie de jouer ? Un professeur passionné par le folklore et les légendes, un officier de l'armée qui a servi dans les colonies ou un enquêteur privé qui s'occupe des affaires dont personne d'autre ne veut entendre parler ? Vous n'avez que l'embarras du choix dans *L'Appel de Cthulhu*, car il vous est possible, au travers des occupations et des compétences, de créer un investigateur sur mesure.

Prenez le temps d'y réfléchir et écoutez les recommandations du gardien qui saura vous guider en fonction du scénario qu'il a l'intention de faire jouer.

Jouer en groupe

Le plus souvent la table de jeu de *L'Appel de Cthulhu* sera composée de plusieurs joueurs. Pensez à vous concerter afin de créer un groupe qui soit cohérent, c'est-à-dire dont les personnages peuvent avoir des raisons de s'entraider, qu'ils soient complémentaires. Un groupe composé uniquement de professeurs d'université pourrait rencontrer de gros soucis si le scénario comporte plusieurs scènes d'action, ou à l'inverse, un groupe composé uniquement d'investigateurs « musclés » risque d'avoir du mal à résoudre une enquête délicate.

Les personnages prétirés

Souvent, dans les campagnes de jeu et même dans ce manuel, des personnages pré tirés vous sont proposés, c'est-à-dire des investigateurs clefs en main prêts à être joués. En règle générale, ils ont été conçus pour être particulièrement bien adaptés à l'ouvrage. Même si vous ne les utilisez pas, prenez le temps d'en prendre connaissance, voire de vous en inspirer.

Par ailleurs, pour chaque occupation vous trouverez un profil type, qui vous permet de créer un personnage rapidement. Il vous suffit de compléter ce profil pour obtenir un investigateur prêt à être joué. Cela est notamment utile lorsque vous souhaitez créer un investigateur rapidement, que ce soit au début du scénario ou en cours de partie.

Les styles de jeu

L'Appel de Cthulhu vous propose trois styles de jeu qui chacun correspondent à une ambiance spécifique. En fonction du style de jeu choisi pour la partie, la création de personnage sera légèrement différente. Le joueur disposera de plus ou moins de points pour acquérir les compétences et pourra obtenir des points de Sang-froid à la création. La table *Les styles de jeu*, p. 45 résume l'ensemble des différences à la création.

Caractéristiques & attributs

Pour créer un investigateur, il faut commencer par déterminer ses caractéristiques. Celles-ci sont au nombre de huit. Cinq représentent le physique : La Force, la Constitution, la Dextérité la Taille et l'Apparence. Trois le mental : L'Éducation, l'Intelligence et le Pouvoir. Elles sont toutes exprimées sur une échelle allant de 3 à 21 pour les personnages humains.

Chaque caractéristique dispose d'un attribut, qui est exprimé en pourcentage et calculé à partir de la caractéristique.

Score des caractéristiques

Pour déterminer le score des caractéristiques on utilise des dés à six faces. Deux méthodes pour définir le score de chaque caractéristique vous sont proposées :

Méthode aléatoire

Avantage : *Des investigateurs variés et hauts en couleur*
Inconvénient : *Résultats aléatoires...*

C'est la méthode par défaut. Il faut effectuer un tirage pour chaque caractéristique, comme indiqué dans l'encadré « Valeur des caractéristiques » ci-contre. On lance le nombre de dés indiqué pour chacune, et il suffit d'en additionner les résultats pour connaître le score.

Méthode semi-aléatoire

Avantage : *Des investigateurs plus équilibrés*
Inconvénient : *Différences moins marquées entre les investigateurs*

Cette méthode est très similaire à la méthode aléatoire, mais, à la différence de celle-ci, on lance 2D6 + 6 pour toutes les caractéristiques, sauf l'Éducation qui se détermine avec 3D6 +3.

Score des attributs

Caractéristique correspondante x 5 %

À chaque caractéristique est associé un attribut, dont la valeur est un pourcentage égal à 5 fois celle de la caractéristique correspon-

dante. Ces attributs permettent aux personnages d'accomplir des actions lorsqu'aucune compétence ne se prête à la situation ou lorsqu'ils ne peuvent s'en remettre qu'à leurs aptitudes naturelles. Le score d'un Attribut ne peut pas dépasser 99 %.

Caractéristiques & attributs détaillés

À quoi correspondent les huit caractéristiques et les attributs attenants ? À quoi vont-elles vous servir en cours de jeu ? Ci-après, vous trouverez les réponses à ces questions pour chacune.

APParence

Tirage : 3D6   Humain ordinaire : 9-12
Cette caractéristique indique le charme, la beauté et le sex-appeal de l'investigateur. L'Apparence représente la première impression que l'on a d'un individu. Elle ne reflète que ce qu'il est possible de voir dans un miroir, mais ne représente pas l'aptitude au commandement ou le charisme personnel de l'individu.

Prestance (APPx5 %)

La Prestance peut être utilisée conjointement avec toutes les compétences relationnelles lorsqu'un investigateur tente de produire une bonne impression sur son interlocuteur. C'est notamment le cas lorsque l'investigateur souhaite jouer de son physique lorsqu'il tente de séduire une personne du sexe opposé, d'en imposer au chef de la tribu locale, ou tout simplement de gagner un concours d'élégance.

CONstitution

Tirage : 3D6   Humain ordinaire : 9-12
La Constitution représente la santé, la vigueur et la vitalité de l'investigateur. Elle permet de déterminer combien de temps un investigateur peut survivre lorsqu'il se noie ou qu'il suffoque. Elle sert également à mesurer la résistance aux empoisonnements et aux maladies. Les investigateurs ayant une Constitution élevée possèdent généralement plus de Points de Vie et supportent mieux les blessures et les attaques.

Endurance (CONx5 %)

L'endurance permet à l'investigateur de tenir le choc, lorsqu'il a une activité physique soutenue, comme courir un marathon. Elle lui permet également de résister à la douleur ou à la fatigue. Si les investigateurs passent trois semaines dans une région inhospitalière, il leur sera nécessaire d'être endurant afin de ne pas s'épuiser et arriver à bon port en forme au lieu d'être tout juste bon pour une hospitalisation d'urgence.

DEXtérité

Tirage : 3D6   Humain ordinaire : 9-12
Les investigateurs qui possèdent un score élevé dans cette caractéristique sont plus rapides, plus agiles et plus adroits que les autres. La Dextérité permet notamment de déterminer l'ordre d'action des personnages en cours de combat. Agir le premier est souvent salvateur : Cela permet d'avoir la possibilité de désarmer ou de mettre hors d'état de nuire un adversaire avant que celui-ci ait eu le temps de réagir.

Agilité (DEXx5 %)

L'Agilité peut être utilisée conjointement avec les compétences d'Action ou Techniques lorsque la précision des mouvements est en jeu. Elle peut également servir à savoir si l'investigateur réussit à se rattraper à quelque chose lors d'une chute, ou s'il parvient à rester debout en pleine tempête ou sur une surface glissante comme un bloc de glace flottant.

FORce

Tirage : 3D6   Humain ordinaire : 9-12
La Force indique la puissance musculaire d'un investigateur. Elle permet d'estimer quelles charges il peut soulever, pousser, tirer. Cette caractéristique a une grande influence sur les dommages qu'un personnage peut infliger en combat à mains nues ou avec une arme blanche, car elle détermine partiellement l'Impact.

Puissance (FORx5 %)

La puissance permet, en combat, de gérer les immobilisations, les étranglements, et autres prises. Elle peut également être très utile pour gérer les concours de force, comme les bras de fer.

Les étapes de la création d'un investigateur

Voici le résumé de la création d'un investigateur :

1 Penser l'investigateur que l'on souhaite jouer
2 Tirage et répartition des caractéristiques
3 Choisir son occupation et sa personnalité
4 Calculer les valeurs dérivées
5 Acheter ses compétences
6 Décider des finitions
7 L'équiper

Création de personnage

Valeur des caractéristiques

Caractéristique	Valeur
APParence	3D6
CONstitution	3D6
DEXtérité	3D6
FORce	3D6
TAIlle	2D6 +6
ÉDUcation	3D6 +3
INTelligence	2D6 +6
POUvoir	3D6

Les caractéristiques sur la fiche de personnage

Reportez les scores de caractéristiques et d'attributs sur la fiche de personnage comme indiqué ci-dessous :



Si le tirage ne vous convient pas...

Mon professeur est un ignare !
Le tirage des caractéristiques étant aléatoire, un joueur peut se retrouver avec des scores ne correspondant pas du tout à l'idée qu'il se faisait de son investigateur. Imaginez un joueur souhaitant interpréter un professeur d'université se retrouvant avec des valeurs médiocres en INT et en ÉDU. Dans ce genre de situations, plusieurs solutions sont possibles :

- **Composer avec le hasard :** Avant d'envisager de modifier les caractéristiques d'un personnage, essayez de voir si ces caractéristiques hors normes ne peuvent pas donner une certaine originalité, un cachet particulier au personnage. Par exemple, un professeur d'université ayant une ÉDU limitée mais une APP élevée pourrait avoir fait carrière en faisant jouer ses relations et son charisme plutôt que ses compétences professionnelles, par exemple. Un joueur souhaitant incarner un militaire et obtenant des valeurs de DEX et de CON inférieures à la moyenne pourrait considérer que son personnage est un vétéran de la Première Guerre Mondiale souffrant d'importantes séquelles physiques dues à l'exposition aux gaz. Bref, plutôt que d'être une limitation, des caractéristiques inhabituelles peuvent très bien renforcer la personnalité d'un investigateur.
- **Moduler les caractéristiques :** Avec l'autorisation du gardien, un joueur peut transférer jusqu'à 10 points entre ses différentes caractéristiques principales. Cela permet de corriger le hasard afin d'adapter les caractéristiques au concept du personnage. Cette méthode ne permet pas de diminuer une caractéristique en dessous de 6 ou de l'augmenter au-delà de 18 (à l'exception de l'ÉDU, qui peut aller jusqu'à 21).
- **Recommencer :** Si vraiment les scores obtenus la première fois ne correspondent absolument pas au concept imaginé par le joueur, ce dernier peut, toujours avec l'autorisation du gardien, effacer toutes les valeurs actuelles et recommencer un nouveau tirage.

Les groupes d'investigateurs

Il est rare de jouer un scénario « en solo », c'est-à-dire un joueur et un gardien. Le plus souvent, plusieurs joueurs forment un groupe d'investigateurs. Il faut considérer cela, et de préférence éviter que tous les investigateurs aient la même occupation, afin de constituer un groupe d'individus aux savoirs divers, qui se complètent. Il est fortement recommandé d'avoir un professionnel de chaque domaine dans un groupe, afin de pouvoir faire face à toutes les situations. Idéalement, il faudrait un professionnel en :

- Connaissances et cultures
- Recherches et investigation
- Médecine et/ou sciences
- Action et/ou combat

Les joueurs et le gardien peuvent également se mettre d'accord pour jouer un groupe homogène, avec une certaine approche et ambiance, comme dans les exemples qui suivent.

Officiels
Tous les investigateurs font partie de services officiels, ou sont consultants pour ce type de services (police, agence fédérale, organisme gouvernemental,...). ***Occupations typiques :*** Détective, Militaire, Universitaire (scientifique), Médecin (aliéniste, médecin légiste,...), Homme de foi (médium, spirite),...

Investigateurs du paranormal
Les investigateurs font partie d'un club, une fondation, plus ou moins officielle, qui mène des enquêtes sur des événements paranormaux. ***Occupations typiques :*** Détective, Universitaire (scientifique, anthropologue, ethnologue, historien, homme de lettre,...), Médecin (aliéniste, médecin légiste,...), Homme de foi (médium, spirite), Dilettante,...

Exploration et aventure
Les investigateurs font partie d'une expédition archéologique, ethnographique,... Ils explorent les coins les plus reculés du globe et sont financés par une fondation, un musée ou un mécène. ***Occupations typiques :*** Explorateur, Baroudeur, Militaire, Médecin, Homme de Foi (missionnaire,...), Journaliste (reporter), Dilettante, Artiste (écrivain voyageur),...

Enquêtes scientifiques
Les investigateurs font partie d'un groupe scientifique qui mène des recherches fondamentales, (sciences, folklore, histoire,...) soit au sein d'une université ou pour une fondation. ***Occupations typiques :*** Universitaire (tous types de sciences et étudiants), Médecin (médecin légiste), Détective (responsable de la sécurité), Journaliste, Homme de foi (médium),...

TAIlle

Tirage : 2D6 +6 Humain ordinaire : 13-15
Cette caractéristique est la combinaison de la taille et du poids de l'investigateur. La Taille sert également à déterminer les points de vie et l'Impact. Le rapport taille/poids moyen est de 1,75 m pour 77 kg pour un homme, et de 1,62 m pour 62 kg pour une femme. Avec un tel rapport, l'investigateur est bien proportionné, mais rien n'empêche de jouer un grand maigre ou un petit gros.

Corpulence (TAIx5 %)

La Corpulence permet de savoir si quelqu'un peut regarder par-dessus un obstacle, se glisser dans une ouverture exiguë ou s'il se fait remarquer au milieu d'un groupe à plat ventre. Elle peut aussi être utilisée conjointement avec les compétences relationnelles pour impressionner, ou en combat pour les bousculades, ruades, et autres actions faisant appel à la masse ou la taille.

ÉDUcation

Tirage : 3D6 +6 Humain ordinaire : 13-15
L'Éducation mesure les connaissances formelles et factuelles que possède un investigateur. Elle quantifie des informations, et non l'intelligence qui permet de les exploiter. Un score de 14 en ÉDU correspond généralement à une personne qui possède le baccalauréat ou équivalent (*High school graduate*). Un score supérieur indique quelques années de plus sur les bancs de l'université. Globalement, on peut considérer qu'un point en ÉDU équivaut à une année de cursus scolaire. Cependant, un autodidacte peut très bien avoir une ÉDU élevée sans avoir fait de longues études. Elle détermine aussi l'âge minimal de l'investigateur.

Connaissance (ÉDUx5 %)

La connaissance de l'investigateur représente sa culture générale, ses connaissances triviales. Tout le monde possède des bribes de connaissances sur toutes sortes de sujets. Il est possible de savoir si l'on peut mettre de l'acide sulfurique dans de l'eau sans avoir étudier la chimie, de se souvenir de la géographie du Tibet sans être géographe ou de savoir combien de pattes possèdent les arachnides sans être un biologiste. Un test de Connaissance ne pourra donner que des informations très générales sur un sujet, et ne remplace pas un test d'une compétence spécifique.

INTelligence

Tirage : 2D6 +6 Humain ordinaire : 12-14
L'intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse d'un personnage, ainsi que l'acuité avec laquelle il perçoit son environnement.
Si le score en Intelligence semble être en contradiction avec une autre caractéristique, cela peut être l'occasion de renforcer la personnalité de l'investigateur. Par exemple, un investigateur avec une INT faible et une ÉDU élevée pourrait être un professeur pédant ou un champion des jeux de culture générale, un individu qui connaît beaucoup de choses mais qu'il ne comprend pas vraiment. À l'inverse, une INT élevée et une ÉDU faible pourraient caractériser un individu ignorant, comme un garçon de ferme qui vient juste d'arriver dans la grande ville, mais pas dépourvu de jugeote.

Intuition (INTx5 %)

L'esprit humain perçoit beaucoup de choses inconsciemment. À un moment donné ou un autre, l'individu a une idée, sans forcément en saisir la raison ou l'origine. Sans en être conscient, il vient d'assembler toutes ces informations pour comprendre un problème et trouver une solution. Utilisée en conjugaison avec une compétence académique ou technique, l'intuition peut permettre d'améliorer les résultats d'une tâche.
Elle peut également permettre à un investigateur d'aborder un problème sous un autre angle. Ainsi, un test d'intuition peut s'avérer utile lorsque les joueurs n'ont plus d'idée, ou sèchent sur un problème. De même, il sera possible de déterminer si l'investigateur a eu l'idée d'emporter un équipement spécifique ou non.

POUvoir

Tirage : 3D6 Humain ordinaire : 9-12
Le Pouvoir mesure la volonté, ainsi que l'aptitude à employer la magie et les autres pouvoirs paranormaux. Cette caractéristique n'a rien à voir avec l'ascendant sur les autres. La quantité de Pouvoir ou de Points de Magie (qui découlent directement du Pouvoir) mesure également la résistance aux attaques magiques et hypnotiques.

Volonté (POUx5 %)

C'est la force d'âme de l'investigateur. Elle permet de résister aux influences, ne pas se faire baratiner, résister à l'hypnose, ou encore vaincre ses peurs. Un test de Volonté peut aussi permettre de déterminer si un investigateur dont la raison vacille, ou qui cède à la panique, arrive à reprendre ses esprits, à se maîtriser.

Les valeurs dérivées

En plus de ses huit caractéristiques, l'investigateur est défini par cinq valeurs dérivées, calculées d'après le score des caractéristiques. Il s'agit de la Santé Mentale, des Points de Vie, des Points de Magie, de l'Impact et de l'Aplomb.

L'Aplomb

Aplomb = 0
L'Aplomb représente la capacité de l'investigateur à encaisser les situations traumatisantes, lorsque tout bascule. Un soldat ayant été au front ou un médecin coutumier des situations où il faut sauver des vies garderont certainement leur calme plus longtemps lorsqu'il s'agit de réagir quand tout bascule.
Les points d'Aplomb se défalquent des points de *Santé Mentale* encaissés par l'investigateur,

permettant ainsi de garder son équilibre mental plus longtemps. Néanmoins, certaines situations peuvent temporairement faire baisser l'Aplomb. Reportez-vous au chapitre *Gérer la Santé Mentale*, p. 101 pour plus de détails.

Par défaut, l'Aplomb de l'investigateur est égal à zéro. Les seuls moyens d'acquérir des points d'Aplomb à la création de l'investigateur sont :

- Les particularités de certaines occupations
- Les styles de jeu *Investigation Occulte* et *Aventure Pulp* qui octroient respectivement 1 et 2 points d'Aplomb à tous les investigateurs, en plus de ceux fournis par les occupations

Sacrifier des points d'Aplomb

Il est possible de sacrifier les points d'Aplomb en cours de jeu, pour garder le contrôle de soi, ou au contraire se donner à fond lorsque tout semble désespéré. Les points ainsi sacrifiés sont perdus. Reportez-vous au chapitre *Gérer la Santé Mentale*, p. 101 pour plus de détails.

La Santé Mentale (SAN)

Santé Mentale = POU x 5 %

La Santé Mentale initiale se calcule en multipliant le POU par 5. Elle représente l'adéquation entre le personnage et les conventions sociales du monde dans lequel il évolue. Un score élevé indique que l'investigateur perçoit la réalité plus ou moins de la même manière que la plupart des gens. Un score particulièrement bas indique clairement qu'il n'a pas la même vision que celles des autres de la réalité. Peut-être a-t-il une tendance asociale, préférant sa propre compagnie à elle des autres. Il n'est pas nécessairement fou, bien qu'il puisse être considéré comme tel, ce qui ne pose aucun problème tant qu'il n'est pas violent ou jugé dangereux par ses pairs.

Des points de Santé Mentale peuvent être perdus en cas de situations traumatisantes ou de rencontre avec des entités surnaturelles. L'aura du Mythe peut également altérer celle-ci. Ainsi, la lecture d'ouvrages impies peut sérieusement ébranler un personnage.

Le maximum de point de la Santé Mentale ne peut jamais excéder 99 points moins le score de l'investigateur dans la compétence *Mythe de Cthulhu*. Le maximum ainsi défini est la limite au-delà de laquelle il ne peut gagner de nouveaux points ou récupérer des points perdus. Chaque fois que votre investigateur développera sa compétence *Mythe de Cthulhu*, vous devrez diminuer ce nombre d'un montant équivalent. Quand votre investigateur commence à accumuler des points en Mythe de Cthulhu, noircissez un nombre équivalent de points de Santé Mentale, en commençant par 99 et en rétrogradant. Les points noircis représentent un plafond que le nombre de points de Santé Mentale ne pourra jamais dépasser.

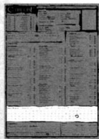
Il est important de conserver la valeur de la SAN initiale de votre investigateur. Elle permettra de déterminer l'importance des pertes. Celles-ci ont une répercussion sur les interactions sociales en cours de jeu au travers d'un modificateur (cf. *Gérer les interactions sociales*, p. 123).

Reportez-vous au chapitre *Gérer la Santé Mentale*, p. 101 pour de plus amples informations sur le fonctionnement de la Santé Mentale.

La Santé Mentale et l'Aplomb sur la fiche de personnage

Reportez le total des points de Santé Mentale et le niveau d'Aplomb sur la fiche de personnage comme indiqué ci-dessous. Entourez le nombre correspondant à votre niveau de SAN sur le tableau, notez votre SAN initiale à l'emplacement prévu, ainsi que votre SAN maximum.

Vous pouvez noter qu'à côté de chaque point figure un chiffre en plus petit. C'est le 5e de la valeur indiquée, ce qui vous permettra d'éviter de calculer en cours de jeu le seuil de réussite spéciale (cf. *Réussite spéciale*, p. 71).



À quoi correspondent les caractéristiques de mon investigateur ?

Tout en muscle ou sec et nerveux ? Petit gros ou grand maigre ? Inspirez-vous des jalons donnés ci-dessous pour mieux cerner et décrire votre Investigateur

Selon chaque caractéristique

Apparence
- 3-5 Difforme, repoussant, visage tuméfié
- 6-8 Disgracieux, négligé, moche
- 9-12 Ordinaire, passe partout, traits communs
- 13-15 Beau, distingué, attirant, visage agréable
- 16-18 À tomber par terre, traits parfaits, mannequin, élégant, prestance

Constitution
- 3-5 Malade en permanence, inadapté à l'effort, souffreteux, tuberculeux, asthmatique
- 6-8 Souvent malade, faiblard, vite fatigué, peu endurant
- 9-12 Ordinaire
- 13-15 Costaud, endurant, sportif, rarement malade, résistant
- 16-18 Increvable, sportif de haut niveau, marathonien, jamais malade

Dextérité
- 3-5 Myope, empoté, tremblote, coordination des mouvements aléatoire
- 6-8 Maladroit, malhabile, gauche, mouvements peu coordonnés
- 9-12 Ordinaire
- 13-15 Adroit, habile, bon danseur
- 16-18 Magicien, pickpocket, danseur professionnel, gracieux, réflexes remarquables

Force
- 3-5 Musculairement déficient, très faible, rachitique
- 6-8 Faible, mou
- 9-12 Ordinaire
- 13-15 Fort, costaud, bien bâti, musclé
- 16-18 Brute, haltérophile, lutteur professionnel, culturiste

Taille
- 8-12 Petit bien proportionné ou grand échalas très maigre
- 13-15 Petit gros ou grand maigre, soit dans la moyenne et bien proportionné
- 16-18 Petit obèse, grand costaud, ou taille moyenne avec de l'embonpoint

Éducation
- 6-8 Inculte, sait à peu près lire et écrire. École primaire (Elementary School)
- 9-12 Dispose des bases indispensables. Collège, avec brevet ou CAP (Junior High School)
- 13-15 Instruit, dispose de bonnes connaissances générales. Lycée, avec baccalauréat (Senior High School)
- 16-18 Cultivé. Dispose de connaissances poussées. Études universitaires avec une Licence, une Maîtrise, un DEA, un DESS ou un master (Undergraduate Studies et Graduate Studies)
- 19-21 Érudit. À fait de longues études, avec peut-être un Doctorat (Post-graduate Studies)

Intelligence
- 8-9 Simplet, idiot, sans espoir, mentalement déficient
- 10-11 Lent, peu doué, capacités d'apprentissage limitées, infantile QI 80-90
- 12-14 Ordinaire, 90 à 110 de QI
- 15-16 Intelligent, débrouillard, apprend vite, doué, ira loin... QI120-130
- 17-18 Génie, capacités supérieures, difficile à suivre, surdoué QI 140 et plus

Pouvoir
- 3-5 Esprit faible, très influençable, extrêmement manipulable, superstitieux
- 6-8 Influençable, démotivé, découragé
- 9-12 Ordinaire
- 13-15 Volontaire, motivé, borné, peu influençable
- 16-18 Volonté de fer, inébranlable, difficilement manipulable

De manière générale
- 3-5 Nettement inférieurs aux traits courants, grave déficience
- 6-8 Inférieurs aux traits courants
- 9-12 Traits courants rencontrés chez l'homme
- 13-15 Supérieurs aux traits courants
- 16-18 Nettement supérieur aux traits courants, déficience possible

Les Points de Vie et le Seuil de blessure sur la fiche de personnage

Reportez le total des *Points de Vie* et le *Seuil de Blessure* sur la fiche de personnage comme indiqué ci-dessous. Veillez également à noter chaque blessure reçue en jeu séparément, dans la case blessures. Cela vous sera très utile pour les soins, chacune étant soignée séparément (cf. *Gérer la Santé*, p. 94).



Les Points de Magie et l'Impact sur la fiche de personnage

Reportez le total des Points de Magie et l'Impact sur la fiche de personnage comme indiqué ci-dessous.



Les Points de Vie

Points de Vie = (CON + TAI) / 2
Humain ordinaire : 11-13

Les points de vie représentent la quantité de dommages qu'un investigateur peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience ou d'agoniser. Ils sont égaux à la moyenne de la CON et de la TAI (arrondie à l'unité supérieure). Leur utilisation est détaillée dans le chapitre *Gérer la santé*, p. 94.

Le Seuil de blessure

Le Seuil de blessure est égal aux Points de Vie divisés par deux, arrondis à l'entier inférieur. Il sert à déterminer le type de blessures subies.

Les Points de Magie

Points de Magie = POU

Les Points de Magie d'un personnage sont égaux à son POU. Ils servent principalement à pratiquer la sorcellerie. Leur utilisation est détaillée dans le chapitre *Gérer la magie*, p. 178.

L'Impact

FOR + TAI = résultat indiqué sur la table « Impact »

L'impact représente les dommages qu'un investigateur peut infliger grâce à sa force musculaire. Celui-ci peut être négatif si le personnage est particulièrement chétif. Il s'applique à tous les coups portés avec les compétences de *Corps à corps* et *Armes blanches*, et plus généralement avec toutes les armes cinétiques (armes utilisées avec la force musculaire). Il ne s'applique à aucune arme mécanique (armes à feu, etc.). Les objets lancés bénéficient seulement de la moitié de l'impact.

L'impact se calcule en additionnant la FOR et la TAI du personnage et en consultant la table ci-contre. Ce tableau propose deux manières de gérer l'Impact : Soit par des dés, soit par une valeur fixe. Cette dernière méthode est privilégiée dans ce manuel, car plus rapide et plus fluide en cours de jeu.

L'occupation

Une fois les statistiques liées aux caractéristiques déterminées, il vous faut choisir l'occupation de votre investigateur.

Choisir son occupation

L'occupation de l'investigateur permet de déterminer un certain nombre de choses, comme sa profession, son niveau de vie, ses cercles d'influence, mais aussi d'acquérir des « particularités », uniquement accessibles par ce moyen. Il est important de bien choisir l'occupation de son investigateur, surtout lorsque l'on joue dans les années vingt, car bien souvent celle-ci est synonyme de rang social, de manière d'être, voire implique un code vestimentaire qui en est le reflet !

La compétence de profession

Les occupations représentent une catégorie de professions. Il faut donc, parmi les compétences proposées pour chacune, en choisir une qui définira la profession de l'investigateur. La seule condition qui limite ce choix est que cette compétence ait un niveau d'au moins 60 %.

Exemple : *Le joueur de Winnie Kolchack, qui a choisi comme occupation Militaire, décide qu'il a fait celle-ci dans le génie, et il choisit donc la compétence Mécanique comme compétence professionnelle. Celle-ci devra avoir un niveau d'au moins 60 %. Au final, après la répartition des points de compétences, Winnie aura un niveau de 70 % en Mécanique.*

Définition des occupations

Les 10 occupations proposées dans ce manuel sont toutes présentées de la même manière. Les compétences, le niveau de vie,… Revue de détail :

Les compétences typiques

Pour chaque occupation sont indiquées les compétences typiques : Ce sont les compétences disponibles à l'achat avec les points réservés aux compétences d'occupation. Vous pouvez très bien ne pas toutes les acquérir et

Le Niveau de Vie

Indigent (5 %)

À ce niveau, l'investigateur est sans doute un clochard, un chemineau ou un mendiant qui dort dans la rue et mange ce qu'il peut trouver. À moins qu'il ne vive retiré du monde et ne subvienne à ses besoins grâce à la chasse et la cueillette. Au mieux, il occupe un travail temporaire. Il vit très certainement dans un hôtel borgne ou un foyer social.

Dans les années 20 : (0 à 500 $ annuels)

Pauvre (25 %)

L'investigateur, en se privant et en économisant avec persévérance, peut arriver à obtenir un petit deux-pièces cuisine dans un immeuble des bas quartiers, avec toilettes sur le palier. Au mieux, il pourra vivre dans un deux-pièces modeste dans un quartier qui ne sera pas le pire de la ville et, s'il prend garde à ses dépenses, pourra peut-être s'offrir une voiture d'occasion capricieuse.

Dans les années 20 : (500 à 2 500 $ annuels)

Classe moyenne (50 %)

L'investigateur habite une maison modeste ou loue un trois pièces de qualité avec tout le confort moderne. Il possède sans doute une automobile bon marché, ainsi qu'une garde-robe correcte et fournie. Il peut même se permettre un restaurant une ou deux fois par mois et des vacances pas trop onéreuses une ou deux fois l'an.

Dans les années 20 : (2 500 à 6 000 $ annuels)

Aisé (75 %)

L'investigateur peut se permettre de vivre dans une maison ou un appartement disposant de tout le confort moderne et d'espace. Une fois payé l'école privée pour les enfants et une femme de ménage deux ou trois jours par semaine, il lui reste encore assez d'argent pour réaliser quelques investissements, sortir, et voyager.

Dans les années 20 : (6 000 à 25 000 $ annuels)

Riche (95 %)

L'investigateur possède une superbe et grande maison ou une suite à l'année dans un des meilleurs hôtels. Il a plusieurs domestiques, dont un chauffeur. Il peut s'offrir les dîners dans les meilleurs restaurants et des vacances à l'autre bout du monde. S'il est vraiment très riche, alors tout est permis : yacht, avion privé, plusieurs résidences et investissements dans les principales places boursières du monde.

Dans les années 20 : (25 000 $ et plus annuels)

vous contenter de celles qui vous semblent intéressantes. C'est également dans cette liste qu'il faudra choisir la compétence définissant la profession de l'investigateur.

Le niveau de vie

Plutôt que par des chiffres en dollars, les revenus des professions sont définis par des niveaux de vie typiques qui indiquent ce que peuvent se permettre les investigateurs. Bien sûr, toutes sortes de situations atypiques peuvent être envisagées par les joueurs et le gardien.
Ces niveaux de vie sont au nombre de cinq: Indigent, Pauvre, Classe moyenne, Aisé et Riche. Elles sont décrites en détail dans l'encadré ci-contre.
Le pourcentage indiqué pour chaque niveau de vie permet, en cours de jeu, de gérer les achats, les marchandages et autres négociations (cf. *Gérer les interactions sociales* p. 123).
Bien qu'il soit rare que l'argent ait une grande importance dans *L'Appel de Cthulhu*, il est possible que chaque pièce puisse compter dans certaines situations ou scénarios, surtout si les investigateurs se retrouvent à court d'argent. À cette fin, pour chaque niveau est indiquée la fourchette de revenus pour les années vingt: Considérez que les liquidités disponibles sont égales à 10 % des sommes indiquées.
Pour la plupart des occupations est indiquée une fourchette de niveau de vie. C'est au joueur et au gardien de déterminer ensemble quel sera celui de l'investigateur, en fonction de sa profession, son histoire, etc.

Les particularités

Lorsque l'on pratique une profession, on acquiert des savoirs spécifiques, des habitudes, ou l'on est amené à s'intéresser à certains domaines. Cela est représenté dans les occupations par les particularités, qui soit procurent un bonus, soit une compétence spécifique.
Plusieurs particularités sont proposées par occupation, mais il n'est possible d'en choisir qu'une seule par investigateur. À noter que si le joueur le désire, il peut très bien ne pas en choisir. Cela peut être:

- **Une compétence unique**, qui est acquise à un niveau de 50 + 1D20 %. Il est possible d'augmenter son niveau grâce aux points réservés à l'achat des compétences d'occupation. Cette compétence « parle d'elle-même », aucune définition n'est fournie
- **Un bonus de compétence** de 10 %, qui s'applique à une compétence précise ou à une situation. Il peut s'appliquer à une catégorie complète, mais en ce cas, il est accompagné d'une restriction. Ce bonus ne permet pas de dépasser le niveau maximum de 99 %.
- **Un bonus de caractéristiques, ou d'Aplomb,** de 1 point. Si le bonus de caractéristiques est choisi par le jouer, celui-ci est appliqué **avant** le calcul des valeurs dérivées et des points à répartir dans les compétences

Les cercles d'influence

Tout le monde a des amis, des relations professionnelles, connaît des gens, qui eux-mêmes connaissent d'autres personnes. Les cercles d'influence dans *L'Appel de Cthulhu* représentent ce réseau relationnel de l'investigateur, et donc les personnes plus ou moins proches qu'il peut contacter pour obtenir des informations ou de l'aide.
Les cercles d'influence sont particulièrement utiles pour la compétence *Contacts & Ressources* (cf. *p.* 58).
Ils ne désignent cependant pas directement des personnes, mais des milieux sociaux professionnels au sein desquels l'investigateur à l'habitude, ou non, d'évoluer.
Selon le cercle, une attitude prédéfinie est donnée pour les interactions sociales (cf. p. 123).
Il est tout à fait possible de modifier les cercles proposés pour une occupation, en concertation avec le gardien. En effet, un artiste ayant trouvé la gloire et la fortune pourra sans doute évoluer aisément dans le gotha, alors que celui qui écrit seul dans sa chambre de bonne connaîtra au mieux d'autres artistes.
Les cercles d'influence, au nombre de trois, sont donnés pour chaque occupation dans l'ordre suivant: Proche, éloigné et opposé.

Proche

Attitude : *Acquis*

« Hello Westley, comment ça va depuis la dernière fois ? »

Le cercle des relations proches est celui dans lequel l'investigateur à l'habitude d'évoluer, dont il fait lui-même peut-être parti. Il en connaît les rouages et a sans doute déjà eu affaire à pas mal de confrères. Il maîtrise parfaitement les codes sociaux qui le régissent.

Éloigné

Attitude : *Favorable*

« Je vous appelle de la part de Westley, pour vous demander… »

Le cercle des relations éloignées est composé de connaissances de ceux du cercle proche. L'investigateur ne les connaît pas directement, mais peut facilement entrer en contact avec eux grâce à ses propres relations. Il n'est pas très à l'aise avec les codes sociaux de ce milieu, bien qu'il en maîtrise les grandes lignes.

Opposé

Attitude : *Défavorable*

« Attendez avant de raccrocher, j'ai un arrangement intéressant à vous proposer… »

C'est le cercle situé aux antipodes de celui que l'investigateur à l'habitude de fréquenter. Il ne connaît personne, même par relation, et n'a aucune recommandation pour prendre contact. Il n'en connaît pas les règles et les usages.

Ennemi

Attitude : *Hostile*

« J'aurai ta peau, fumier ! »

Ce cercle n'est pas accessible à la création de l'investigateur, mais il est important de le mentionner. En effet, les investigateurs peuvent se faire des ennemis des cours de scénarios, comme une secte, une organisation, ou se mettre à mal avec un milieu socioprofessionnel et être « grillé » dans celui-ci.

L'équipement fétiche

« Les bons outils font les bons ouvriers ». Ce vieux proverbe qui a un fond de vérité pourrait parfaitement s'appliquer à l'équipement fétiche de l'investigateur. C'est un équipement qu'il a l'habitude de manipuler, avec lequel il se sent à l'aise, et qui de fait lui pro-

Impact

FOR + TAI	Impact	
02 à 12	-1D6	-4
13 à 16	-1D4	-2
17 à 24	aucun	0
25 à 32	+1D4	+2
33 à 40	+1D6	+4

Pour chaque tranche supérieure de 16 points, ajoutez 1D6 supplémentaire ou 2 points.

Sur la fiche de personnage:
L'occupation et la profession
Le Niveau de Vie
Les cercles d'influence

Reportez:
- L'occupation et le nom de la compétence de profession
- Le niveau de vie et le pourcentage idoine
- Les cercles d'influence

choisis comme indiqué sur la fiche de personnage ci-dessous (de plus, la compétence en tant que telle figurera à l'emplacement usuel des compétences, avec son score indiqué) :



Rappel: Pour chaque occupation, les cercles sont indiqués dans l'ordre suivant: Proche, éloigné et opposé.

La particularité de l'occupation sur la fiche de personnage

En fonction de la particularité choisie par le joueur:
- La compétence unique s'ajoute comme toute compétence, avec son niveau, dans la catégorie adaptée
- Le bonus de compétence s'ajoute directement au score de la compétence qui en bénéficie
- Le bonus de caractéristiques s'ajoute directement au score de caractéristique qui en bénéficie
- L'Aplomb se note dans les cases prévues à cet effet

L'équipement sur la fiche de personnage

Notez sur votre fiche de personnage l'équipement fétiche de votre investigateur.



cure un bonus de 10 % à ses actions lorsqu'il a la possibilité de l'utiliser.
Chaque occupation propose un équipement fétiche par défaut. Il est tout à fait possible de personnaliser ou modifier celui-ci en concertation avec le gardien.
Si l'investigateur n'a pas accès à cet équipement, au moment où il en aurait besoin, il pourra toujours utiliser un équipement similaire, mais il ne bénéficiera alors pas du bonus de 10 %.

Le Profil type

Pour chaque occupation est proposé un Profil type, c'est-à-dire un investigateur partiellement finalisé d'un point de vue statistique. C'est un personnage typique de *L'Appel de Cthulhu* dont il suffit de compléter la fiche pour se l'approprier en quelques minutes à peine.
Les Profils types ne sont pas une méthode de création à part entière, mais ils offrent une alternative pour créer un personnage rapidement, soit en cours de partie si l'un des investigateurs venait à mourir, soit lors d'une partie improvisée pour créer un groupe rapidement.

Ces Profils ont été réalisés à partir du style *Horreur Lovecraftienne*, et avec la méthode de création n° 2 (cf. p. 42), soit 320 points répartis dans les compétences d'occupation. Les caractéristiques, quant à elles, sont basées sur les points d'un tirage de caractéristiques assez favorable.
Afin de compléter ce profil, il vous faut :

- Choisir les compétences d'intérêts personnels, en les achetant avec une réserve de 150 points
- Choisir sa compétence professionnelle parmi les compétences d'occupation
- Choisir la particularité de l'investigateur, sa personnalité et son équipement fétiche
- Lui trouver un nom, une description et un historique

Exemple : *Arrivé en retard pour la séance de jeu, Philippe n'a pas pu participer à la création d'investigateur, et se retrouve donc sans personnage alors que la partie va débuter. Pas grave ! Il décide d'utiliser un Profil type pour rapidement créer un personnage, en ayant juste quelques choix à faire et quelques points à répartir. Il choisit le Profil d'Aviateur. Il lui reste 150 points à répartir dans les compétences d'intérêts personnels. Afin de faire vite, il en choisit 5 dans lesquelles il investira 30 points. Il opte pour 3 langues étrangères à 30 % (il estime que l'investigateur a beaucoup bourlingué), pour Vigilance, dans laquelle il aura un score final de 55 %, et pour compléter l'investigateur, il décide de prendre la compétence Jeu : cartes qui aura un score de 40 %. Ensuite, il opte pour le bonus de 10 % en Bricolage, ce qui lui donne un score de 50 %, ce qui, avec l'équipement fétiche, lui permettra de réparer facilement les petites pannes de son coucou avec un score de 60 % au total. Il ne lui reste plus qu'à trouver un nom et quelques événements marquants de sa vie et une personnalité, et il sera prêt à jouer. Cela ne lui a pris que quelques minutes et aura permis de commencer la partie à l'heure prévue !*

Ajuster les points au Style de jeu

Si vous jouez en style *Investigation Occulte*, il vous faudra répartir 160 points dans les compétences d'occupation en plus de ceux déjà répartis et 225 points au lieu de 150 pour les compétences d'intérêt particulier.
Si vous jouez en style *Aventures Pulp*, il vous faudra répartir 280 points dans les compétences d'occupation en plus de ceux déjà répartis et 300 points au lieu de 150 pour les compétences d'intérêt particulier.

La personnalité sur la fiche de personnage

Il suffit de noter l'adjectif de personnalité après l'occupation ou la profession de l'investigateur.



La personnalité

Choisir une personnalité en plus de l'occupation permet de typer l'investigateur, et, par la même occasion, le définir dans les grandes lignes avec seulement 2 mots clefs. Pour cela, il suffit de choisir une personnalité dans la liste proposée ci-contre, et de l'adjoindre à l'occupation ou à la profession. Il est ainsi possible de jouer un *archéologue taciturne*, un *journaliste tatillon* ou encore un *écrivain obsessionnel*.
Cette personnalité ainsi choisie n'est que le trait dominant du caractère de l'investigateur. Une personne joviale pourra très bien passer

Les milieux

Les milieux ici présentés ne sont pas exhaustifs. Si vous en ressentez le besoin ou l'envie, n'hésitez pas à en créer d'autres, en concertation avec le gardien.

Anarchistes
C'est le milieu des révolutionnaires, des groupuscules politisés (communistes, fascistes, etc.). À la limite de la pègre, ils trempent dans des attentats, le trafic d'armes, la contrebande, et de manière générale tout ce qui peut fournir des fonds à leur mouvement.

Business
C'est le milieu de la finance et des « barons » de l'industrie. Grosses fortunes, empires familiaux, cours de la bourse et espionnage industriel en forment le quotidien. Certains sont des mécènes ou organisent des expéditions pour leur prestige.

Cultes
C'est le milieu des congrégations religieuses, des temples spirites, et autres cercles ou sectes. Tous ont un réseau de fidèles croyants et… une caisse bien remplie. Certains sont néanmoins intègres dans leur démarche, et ont même parmi leurs fidèles des gens influents.

Culturel
C'est le milieu des galeries, des beaux-arts, de la musique et des salles de concerts. Des agents et des patrons de salle ont une approche mercantile, alors que les artistes, pour la plupart, n'ont que l'art en tête. Argent, drogue, jolies filles… autant de dérapages qui vont de pair.

Fonctionnaires
C'est le milieu officiel des douanes, des archives officielles, des obtentions de papiers et autorisations. En plus de ces avantages évidents, la plupart des fonctionnaires sont corruptibles, et il est facile de faire beaucoup de choses en toute « légalité ».

Forces de l'ordre
C'est le milieu de la justice, de la police, des agents fédéraux et autres autorités locales. Pour la plupart intègres, une partie d'entre eux est néanmoins corruptible. En règle générale, plus le pays est pauvre, plus la corruption est élevée.

Globe-Trotters
Ce milieu est celui des grands voyageurs. Ce sont en général soit des gens assez aisés, soit totalement désargentés, qui passent leur vie à sillonner les endroits les plus improbables, et plus rarement les soirées mondaines. Certains publient des récits de voyages dont raffolent les occidentaux.

Gotha
C'est le milieu des gens riches et célèbres… Soirées, croisières, vacances sur la Riviéra ou casino à Monaco, avec toujours le champagne qui coule à flot. C'est un milieu très hétéroclite, composé de riches héritiers, de nobles oisifs, de stars du cinéma ou d'industriels parvenus. Leurs rapports sont parfois tendus, et les « petites histoires » monnaie courante.

Médias
C'est le milieu des reporters et des journalistes spécialisés. Prêts à tout pour arriver à leurs fins, ce sont de

Les personnalités

Anxieux
Vous êtes toujours à vous ronger les sangs au moindre souci. Un ami en retard? C'est sûr, il a eu un accident! Rien de dramatique cependant, juste une tendance naturelle à s'en faire. Cela peut même être salvateur!

Flegmatique
Vous avez l'art de garder votre calme, même dans des situations stressantes. En réalité, même si vous ressentez une inquiétude croissante, vous n'en montrez rien. Vous n'êtes pas sans réactions pour autant, même si vous affichez une attitude stoïque.

Jovial
Vous êtes un bon vivant, tout du moins est-ce ainsi que les gens vous perçoivent. Votre politesse et l'attention que vous portez aux autres, en plus de vos traits d'esprit, font de vous un individu apprécié.

Méfiant
Vous avez du mal à accorder votre confiance, et attendez toujours avant de vous fier aux autres. Vous êtes toujours sur vos gardes, mais lorsque vous accordez votre confiance, vous le faite pleinement.

Narcissique
Tout se rapporte à vous, enfin, à vos yeux du moins! Vous n'existez que par le regard des autres, et même lorsque vous faites un cadeau ou rendez service, c'est avant tout pour voir la gratitude dans le regard de la personne.

Obsessionnel
Votre vie tout entière est dominée par un centre d'intérêt, et quoique vous fassiez, vous n'oubliez jamais celui-ci. Vous pouvez passer des années à faire autre chose, mais vous trouverez toujours cinq minutes à consacrer à votre passion dévorante.

Sanguin
Vous démarrez au quart de tour! Que ce soit dans une conversation ou dans l'action, vous réagissez instinctivement. Et il ne faut pas vous chercher, car vous « avez le sang chaud », même si vous êtes la crème des hommes.

Taciturne
Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous n'êtes pas un individu prolixe! Avare de mots, vous semblez ne jamais vous intéresser à ce qui se passe, à rester dans votre coin. En réalité, vous êtes toujours attentif, et lorsque vous parlez, c'est pour dire des choses importantes.

Tatillon
La précision est un sacerdoce à vos yeux. Ordonné, méticuleux, vous n'aimez pas le désordre, et cherchez toujours à expliquer le moindre détail, à trouver une case ou ranger un événement ou un objet. Votre rigueur, même si elle vous honore, peut parfois être pénible pour les autres.

Timide
C'est plus fort que vous, vous n'êtes pas à l'aise en société, vous n'aimez pas montrer vos sentiments, et avez le plus grand mal à le faire. Votre timidité et bien sûr amplifiée avec les personnes du sexe opposé. Plus souvent qu'à votre tour, vous piquez un fard.

par des périodes d'angoisse, un flegmatique se laisser aller à un coup de sang, etc.
Il est possible de créer sa propre personnalité, à condition de la définir et d'être en accord avec le gardien. Veillez cependant à ne pas en faire un personnage injouable, comme un paranoïaque qui ne fait confiance à personne ou un violent qui a pour seule conversation ses poings. L'horreur du Mythe se chargera, au fil des parties, d'altérer suffisamment sa santé mentale…

Les Compétences

Les compétences sont au cœur du système de *L'Appel de Cthulhu*. Celles proposées permettent de couvrir la plupart des situations que les investigateurs rencontreront. Veillez à choisir avec soin les compétences de votre investigateur, et pensez à vous concerter de sorte à couvrir un vaste éventail de domaines.

Acheter ses compétences

Acheter les compétences de l'investigateur se fait au travers d'une réserve de points. Vous trouverez ci-après deux méthodes pour en déterminer le montant. Par défaut, si vous n'êtes pas sûrs, ou familiers avec le jeu, optez pour la méthode 1 basée sur les caractéristiques.
La valeur des points est de un pour un, c'est-à-dire que d'acheter une compétence à 50 % vous coûtera 50 points. Si la chance de base de la compétence n'est pas de 00 %, les points que vous y investissez s'ajoutent à cette chance de base. Ainsi, une compétence ayant une chance de base de 20 % dans laquelle on a investi 50 points aura un score total de 70 %.
Lors de l'achat, les compétences sont réparties en deux groupes :
- **Les compétences d'occupation** : Elles sont fournies par l'occupation choisie pour l'investigateur et représentent ce qu'il sait faire le mieux. Chaque occupation en propose

Médiums & spirites

Il est possible de jouer un médium, bien que cela ne soit pas forcément un avantage dans *L'Appel de Cthulhu*. En effet, un médium ayant une perception extrasensorielle accrue, il risque fort d'être mis à mal bien plus que les autres par l'horreur du Mythe.
Ceci dit, n'importe qui peut être médium, la seule condition est d'avoir un POU au moins égal à 15. Ce pouvoir peut être latent, non exploité, ou l'investigateur peut en avoir conscience. En ce cas, il est fortement recommandé d'acquérir la compétence *Sciences occultes*. Pour en savoir plus sur la gestion de ces aspects, veuillez vous reporter à *Gérer le paranormal*, p. 168.

véritables enquêteurs qui passent leur temps à flirter avec l'illégalité pour dénicher les petites informations, les potins, trouver le scoop. Une forte concurrence existe à la fois entre les journaux et les journalistes pour faire la meilleure « Une ».

Militaire
C'est le milieu de l'armée et des organisations paramilitaires. En dehors des soldats engagés dans des armées régulières, on y rencontre nombre de mercenaires et d'aventuriers prêts à risquer leur vie et celle des autres pour quelques poignées de dollars.

Musées & Instituts
C'est le milieu des grandes collections, des institutions célèbres, des mécènes qui organisent des expéditions pour constituer des collections à des fins scientifiques. Leurs réserves sont des plus fournies et recèlent de véritables trésors. Beaucoup publient des revues, et tous se connaissent et s'échangent des pièces uniques pour des expositions temporaires ou des études.

Notables
Les notables d'une ville sont le maire, le notaire, le médecin, le riche propriétaire terrien ou industriel, et les descendants de famille nobles. Cela est surtout vrai dans les petites villes. Le représentant de l'ordre n'en fait pas partie, à moins d'appartenir aux catégories précitées. Ils ont tout pouvoir et souvent connaissent tous les secrets de leurs administrés.

Pègre
C'est « Le milieu ». Les trafics en tout genre, de l'alcool à la drogue en passant par la prostitution et le jeu font couler les millions à flot. Les plus riches font même partie du Gotha et s'achètent un semblant de respectabilité. Une concurrence sévère y règne et la guerre entre les pontes et les familles pour un territoire ou une activité lucrative y est monnaie courante. Le nombre de cadavres aussi…

Santé
C'est le milieu de la médecine et des hôpitaux. Entre les colloques de santé où il est possible de s'informer des dernières découvertes ou de participer aux échanges entre spécialistes, la vie d'un professionnel de santé ressemble certains jours plus à celle d'un riche oisif que celle d'un médecin de campagne. Tous ont des accès à des laboratoires pharmaceutiques, des hôpitaux, et tout autre équipement en relation.

Sans-abri
C'est un véritable milieu, constitué de « hobos », sans abris volontaires et voyageurs, et les clochards plus sédentaires. Ils sont invisibles, personne n'y prêtant attention. De fait, ils sont au courant des rumeurs de la rue et des choses que l'on ne voit jamais, et que personne ne doit voir.

Universitaire
C'est le milieu des universitaires et des scientifiques. Les plus grands cerveaux et penseurs de l'humanité s'y côtoient et s'échangent des théories en avance sur leur temps. Soit ils travaillent dans des laboratoires, soit ils enseignent dans des universités. Tous ont accès à la connaissance amassée depuis des siècles par l'homme et une horde d'étudiants pour accomplir leurs « basses œuvres ».

Artiste

Écrivain, peintre, sculpteur, écrivain voyageur, photographe,...

L'artiste utilise sa sensibilité, son expérience pour explorer et étudier la condition humaine, en attachant une attention toute particulière aux émotions. Pour atteindre la perfection, il doit remettre cent fois son ouvrage sur le métier et son labeur n'est pas toujours récompensé à sa juste valeur. Les artistes riches et célèbres sont relativement rares. Sa capacité à séduire les mécènes compte généralement plus que le mode d'expression choisi. Qu'il ait ou non du talent, un artiste doit avoir un caractère bien trempé s'il veut se faire un nom et conserver son équilibre une fois le succès venu.

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & Ressources, Culture artistique*, Langues*, Métier* (contrefaçon, taxidermie,...), Négociation, Persuasion, Photographie, Pratique artistique*, Psychologie, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*

Particularités

- *Compétence:* Interpréter différemment les faits
- + 10 % à la compétence Culture artistique*
- + 1 en ÉDUcation

Cercles d'influence

Culturel, Gotha (mécènes), Business

Équipement fétiche

Son atelier d'artiste ou bureau, avec son matériel, ses ouvrages de référence, ses études et ses notes, qui lui procurent un bonus de 10 % en Pratique Artistique

Niveau de vie

Indigent à Riche

Profil type : Écrivain

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	15
Points de Vie	10
Santé Mentale	75

Compétences d'occupation

Bibliothèque	65 %
Contacts & Ressources	30 %
Culture artistique* (littérature)	60 %
Langues* (à choisir)	40 %
Négociation	35 %
Pratique artistique* (écriture)	75 %
Psychologie	45 %
Sciences humaines* (à choisir)	40 %

Trivia

Les mouvements artistiques

Les années vingt voient naître le mouvement surréaliste, avec des figures emblématiques comme Man Ray, André Breton, Luis Buñuel et bien évidemment Salvador Dali. C'est également la naissance du Mouvement Bauhaus en Allemagne. La plus grande collection mondiale d'art est détenue par Albert C. Barnes, dont la fondation ouvre ses portes en 1924 à Philadelphie, mais il n'est possible de la visiter que sur invitation. En architecture, c'est le début de la carrière de Le Corbusier, mais aussi l'avènement de l'Art Déco.

Conseil

Des chiffres ronds

Pour gagner en fluidité et rapidité en cours de jeu, privilégier les chiffres ronds lors de la création de l'investigateur. Il est en effet plus simple d'effectuer un calcul mental rapide avec des chiffres ronds, même si dans l'*Appel de Cthulhu* les seuls calculs qui vous seront demandés en cours de jeu se limitent à varier le score de 10 ou 20 %, ou de le diviser par 5.

une liste dans laquelle le joueur pourra choisir les compétences de son choix, et répartir les points dédiés à celles-ci.

- **Les intérêts personnels**: En dehors de son occupation, l'investigateur à des loisirs, des violons d'Ingres, des connaissances glanées au cours de sa vie. La réserve de points dédiés aux intérêts personnels est à répartir entre des compétences librement choisies par le joueur, hormis celle déjà acquises par l'occupation.

Méthode 1 : À partir des caractéristiques

Avantage : *Des investigateurs typés et incidence des caractéristiques sur les compétences*
Inconvénient : *Un groupe d'investigateurs pas forcément très équilibré*

Cette première méthode se base sur les caractéristiques ÉDU et INT du personnage. L'ÉDU déterminant les points à répartir dans les compétences d'occupation et l'INT ceux des « Intérêts personnels ». En fonction du style de jeu choisi, le multiplicateur de caractéristique peut changer. (cf. *Les styles de jeu*, p. 46)

Exemple : *Si le style de jeu choisi est « Horreur Lovecraftienne », le joueur disposera de l'ÉDU x 20 en points à répartir dans les compétences indiquées par l'occupation et l'INT x 10 points dans les compétences de son choix.*

Méthode 2 : Points à répartir

Avantage : *Un groupe d'investigateurs équilibré*
Inconvénient : *Uniformisation du niveau des investigateurs, pas de lien entre les caractéristiques et les compétences*

Cette seconde méthode ne se base pas sur les caractéristiques, mais sur un nombre de points à répartir dans les compétences de son choix. Les points de compétences sont indiqués par 2 chiffres : Le premier est à répartir dans les

Baroudeur

Aviateur, marin, globe-trotter, chasseur, plongeur/scaphandrier, convoyeur, chasseur,...

Ne supportant pas de rester en place, ressentant un besoin d'ailleurs, d'aventure et d'adrénaline, le baroudeur aime avant tout les défis et la liberté. Qu'il soit aux commandes d'un avion, qu'il explore des terres inconnues, sillonne les mers ou qu'il traque le grand fauve, il ressent le besoin de vivre loin de la société moderne dans laquelle il se sent emprisonné. Riche ou pauvre, plus ou moins aux limites de la légalité, il vit pleinement chaque instant en comptant avant tout sur sa débrouillardise et son sang-froid.



Profil type : Aviateur

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Magie	13
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences d'occupation

Armes à feu* (armes de poing)	60 %
Bricolage	40 %
Corps à corps* (bagarre)	50 %
Orientation	60 %
Survie	40 %
Piloter* (avion)	70 %

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Armes blanches*, Armes exotiques*, Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Corps à corps*, Jeu, Langues*, Orientation, Psychologie, Survie, Vigilance, et une compétence à définir en fonction de son activité principale (Conduite*, Navigation, Piloter*,...)

Particularités

- *Compétence :* Parler avec les mains
- + 10 % à la compétence Bricolage
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Globe-Trotters, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Équipement fétiche

Son couteau multifonctions qui lui procure un bonus de 10 % en Bricolage

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Le couteau multifonctions

Le couteau suisse a été créé en 1886, lorsque l'armée suisse décide d'équiper ses soldats d'un couteau. Il doit répondre à des besoins précis : posséder une lame, une alêne (poinçon servant à trouer les cuirs), un tournevis (pour pouvoir démonter l'arme), et un ouvre-boîtes. Il ne subit que peu de modifications jusqu'à la fin de la seconde guerre mondiale.

compétences d'occupation, et le second entre les compétences de son choix, hormis celle déjà acquises par l'occupation.
En fonction du style de jeu, ce nombre de points peut varier. L'encadré *Les styles de jeu*, p. 46, vous indique les points à répartir selon le style choisi.

Exemple : Si le style de jeu choisi est « Investigation occulte », le joueur disposera de 480 points à répartir dans les compétences indiquées par l'occupation et 225 points dans les compétences de son choix.

À propos des compétences

Les compétences représentent ce que sait faire l'investigateur, ainsi que son degré de maîtrise.

Niveau de compétence

Un investigateur ayant 10 % dans une compétence ne saura pas faire la même chose que quelqu'un ayant 80 %. Trois niveaux – amateur, professionnel et expert –, permettent de se faire une idée du degré de maîtrise dans la compétence :

- **Amateur** : Avec un niveau de 25 % ou plus, l'investigateur s'est intéressé au sujet, a pratiqué un peu, et en connaît plus que les simples bases. Les amateurs éclairés (au-delà de 40 %) sont quasiment des professionnels.
- **Professionnel** : Avec un niveau de 50 % ou plus, l'investigateur pourrait en faire son métier, effectuer cela tous les jours pour gagner sa vie. Les moins bons auront sans doute tendance à prendre leur temps, alors que les bons seront rapides et efficaces. (cf. *Prendre son temps*, p. 81)
- **Expert** : Avec un niveau de 75 % ou plus, l'investigateur est un spécialiste du sujet et en connaît les subtilités. Même dans les situations les plus délicates, il sera apte à tirer le meilleur parti de son expérience.

Dans la description de chaque compétence est indiqué ce dont est capable un person-

Conseil

Bien choisir les compétences

Les compétences d'un personnage ne représentent pas seulement sa profession et ses savoir-faire. Elles sont bien plus que ça, elles reflètent son histoire personnelle : Pourquoi l'investigateur a-t-il cette compétence ? Dans quelles circonstances a-t-il pu l'acquérir ? Pour exemple, un professeur pourrait maîtriser deux trois langues à un bon niveau, alors qu'un bourlingueur pourrait en avoir cinq ou six, mais à bas niveau. Le premier les aura apprises lors d'un cursus universitaire, alors que le bourlingueur les aura acquises sur le terrain. Pensez également à regarder les compétences connexes proposées, elles vous permettront de créer un personnage plus complet, plus cohérent.

Détective

Policier, détective privé, enquêteur d'assurances, inspecteur, agent fédéral,...

Qu'il soit un enquêteur officiel ou privé, le détective traque la vérité et les preuves au service de la justice. Crimes crapuleux, vols, et escroqueries constituent son quotidien. Sa meilleure arme, c'est son flair, et surtout son réseau de contacts. Peut-être n'a-t-il jamais eu à se servir de son arme, mais sa plaque lui a servi plus d'une fois pour ouvrir des portes. Il n'est pas rare qu'il ait plusieurs, voire trop, de dossiers à gérer en même temps, menant de front plusieurs enquêtes pour lesquelles il collecte patiemment des preuves.

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Baratin, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Corps à corps, Criminalistique, Discrétion, Écouter, Imposture, Interroger, Métier* (serrurerie), Photographie, Pister, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

- *Compétence:* Noter les petits détails insignifiants
- + 10 % à la compétence Contacts & Ressources
- + 1 en d'Aplomb

Cercles d'influence

Forces de l'ordre, Pègre, Notables

Équipement fétiche

Une plaque officielle (ou plus ou moins officielle), qui lui procure un bonus ou un malus de 10 % aux compétences d'influence, en fonction de la perception que l'interlocuteur a des « officiels »

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Les plaques officielles

Disposer d'une plaque officielle autorise bien des choses et ouvre bien des portes, mais elle implique aussi beaucoup de devoirs. Une plaque ne permet pas de pénétrer chez un particulier, il faut un mandat délivré par un juge. Par contre, elle permet souvent d'entrer dans des lieux publics aisément. De plus, si elle permet d'imposer son autorité dans bien des cas, elle peut aussi produire l'effet inverse et totalement renfrogner son interlocuteur... Tout le monde, ou presque, a quelque chose à cacher. Ce n'est pas un sésame magique, mais un symbole de l'autorité à utiliser comme tel.

Profil type : Détective privé

Caractéristiques & Attributs

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Magie	10
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences d'occupation

Armes à feu* (armes de poing)	50 %
Contacts & Ressources	60 %
Corps à corps* (bagarre)	48 %
Criminalistique	70 %
Interroger	50 %
Métier* (Serrurerie)	45 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	55 %

nage en fonction de son niveau de maîtrise. À noter qu'en deçà de 25 %, on peut considérer l'investigateur comme un néophyte, et qu'au-dessus de 95 %, on peut le considérer comme un génie dans son domaine.

Les catégories de compétences

Les compétences sont réparties en cinq catégories: Connaissance, Savoir-faire, Sensorielle, Influence et Action. En plus de présenter un intérêt pratique, les catégories peuvent se voir appliquer un modificateur, notamment en cas d'agressions extérieures par les poisons, les maladies, les conditions climatiques, etc. En ce cas, l'ensemble des compétences faisant partie de cette catégorie subissent ce modificateur.

Définition des compétences

Les compétences, classées par catégories et par ordre alphabétique, sont toutes présentées de manière identique:

- **Chances de base**: La chance de base représente le niveau par défaut dans ce domaine. Le minimum est de 00 %. Mais tout le monde peut avoir un coup de chance, même dans un domaine qu'il ne connaît pas: Une réussite critique (résultat de 01 sur les dés) permet de réussir dans tous les cas de figure
- **Descriptif**: Le descriptif de la compétence indique à quoi celle-ci sert en cours de jeu. Bien évidemment, il est impossible, en un court descriptif, d'être exhaustif. En cours de jeu, le gardien pourra être amené à adapter leur utilisation en fonction des circonstances
- **Choix possibles**: Les choix possibles sont uniquement indiqués pour les compétences spécialisées. Ils indiquent des exemples de spécialisations qu'il est possible de choisir
- **Degré de maîtrise**: En fonction du niveau de la compétence, l'investigateur saura faire plus ou moins de choses dans ce domaine. Le degré de maîtrise indique ce que peut faire un investigateur avec un niveau amateur, professionnel et expert

Dilettante

Riche oisif, homme d'affaires, diplomate, négociateur,...

Le dilettante a tellement d'argent qu'il est obligé d'en confier la gestion à des spécialistes. Il est généralement bien élevé, même s'il n'a pas nécessairement fait de longues études. Son argent lui permet toutes les excentricités et tous les écarts de langage. Comme il jouit de beaucoup de temps libre, il ne lui est pas difficile de cultiver charme et élégance; c'est d'ailleurs dans la façon dont il occupe ce temps libre que s'exprime sa véritable personnalité. Sa parentèle ignore le plus souvent les soucis matériels et peut se révéler fort étrange.



Profil type: Riche Oisif

Caractéristiques & Attributs

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Contacts & Ressources	70 %
Crédit	85 %
Jeu* (casino)	50 %
Navigation	40 %
Orientation	40 %
Photographie	50 %

Compétences d'occupation

Contacts & Ressources, Crédit, Équitation, Jeu*, Sciences humaines* (Droit, Loi, Comptabilité,...), et des compétences au choix, selon les envies et loisirs de l'investigateur

Particularités

- *Compétence:* Plaire à la gent du sexe opposé
- + 10 % à la compétence Crédit
- + 1 en APParence

Cercles d'influence

Gotha, Business, Médias

Équipement fétiche

Son chéquier, qui lui procure un bonus de 10 % dans les compétences d'influence, à condition qu'il puisse l'utiliser (cf. Trivia ci-contre)

Niveau de vie

Aisé à Riche

Trivia

Les chèques

Bien que les premiers chèques datent de la fin du XVI[e] siècle en Angleterre (mandats de banque), l'usage du chèque n'est que très peu répandu au début du siècle. Il faudra attendre 1931 pour qu'une conférence internationale réunie à Genève uniformise la loi sur le chèque pour faciliter les opérations de commerce international. Il ne faut pas espérer payer son repas ou ses courses, même en occident, avec ce moyen de paiement. Par contre, dans le domaine des affaires...

Les styles de jeu

Selon le style de jeu choisi par les joueurs, les points d'acquisition des compétences varient, comme indiqué ci-après. De plus, vous trouverez une brève description du style en question. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre *Les Outils du Gardien*, p. 190, où vous trouverez tous les conseils utiles afin de choisir le style de jeu qui correspond le mieux à votre table de jeu ou vos envies.

Horreur Lovecraftienne

***Méthode 1:** ÉDU x 20 et INT x 10*
***Méthode 2:** 320 et 150 points*

Dans ce style de jeu, l'individu est confronté a des forces supérieures, tels les héros de H.P. Lovecraft, non en tant que héros, mais plus telles des victimes ou, au mieux, comme témoins. Leur quotidien bascule, ils prennent conscience de l'impuissance de l'être humain face à la réalité de l'univers.

Points d'Aplomb: aucun en dehors de ceux disponibles dans les occupations

Investigation occulte

***Méthode 1:** ÉDU x 30 et INT x 15*
***Méthode 2:** 480 et 225 points*

Très proche de l'Horreur Lovecraftienne, dans ce style de jeu les investigateurs ont néanmoins une possibilité d'action plus grande. Leurs chances d'empêcher l'innommable de se produire sont certes minces, mais ce sont des professionnels de l'investigation confrontés à l'occulte, qui ont l'expérience des situations délicates.

Points d'Aplomb: 1 point pour chaque investigateur, qui reflète leur expérience des situations de stress, en plus de ceux disponibles dans les occupations.

Aventures Pulp

***Méthode 1:** ÉDU x 40 et INT x 20*
***Méthode 2:** 640 et 300 points*

Dans ce style de jeu, le Mythe est un plus, relégué au second plan, pour laisser la place à l'action, avec des héros, des vrais! Aventure et exotisme, « Larger than life » (plus grand que la vie), sont au rendez-vous dans ce genre qui met à l'honneur les serials de l'entre-deux-guerres. Ajustez votre chapeau, fourbissez votre fouet, et en route!

Points d'Aplomb: 2 points pour chaque investigateur, qui reflètent habitude des situations tendues, en plus de ceux disponibles dans les occupations.



Explorateur

Archéologue, cartographe, ethnologue, anthropologue, scientifique, chasseur de trésors,...

Scientifique dans l'âme, l'explorateur est néanmoins un homme de terrain, qui a un goût prononcé pour l'aventure. Quand il ne passe pas son temps dans les bibliothèques et les universités pour préparer ses expéditions, ou à donner des conférences sur ses dernières découvertes, l'explorateur passe le plus de temps possible sur le terrain, à la recherche de savoirs perdus ou inconnus, au service de la science.

Trivia

Les instruments d'orientation

Relever précisément sa position et tracer sa route est essentiel, surtout dans les régions inexplorées. Les deux instruments les plus utilisés sont la boussole et le sextant.

La boussole: Une boussole indique le nord magnétique. Utilisée conjointement avec une horloge, il est possible de faire une estime de sa navigation. Elle sert principalement à tenir un cap, mais peut être perturbée de plus de 20° dans les régions où l'on trouve des gisements de métaux ferrugineux.

Le sextant: En se basant sur la mesure de la hauteur angulaire d'un astre, il permet de déterminer sa position avec une précision de 350 m dans des conditions idéales. Il nécessite cependant un ciel nocturne non couvert pour faire le point.

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Athlétisme, Bureaucratie, Langues*, Orientation, Premiers soins, Savoir-vivre, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences humaines*, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

- *Compétence:* Donner des ordres aux porteurs
- + 10 % à la compétence Survie
- + 1 en CONstitution

Cercles d'influence

Universitaires, Musées & Instituts, Fonctionnaires

Équipement fétiche

Son matériel d'orientation (sextant, boussole, cartes) qui lui procure un bonus de 10 % en Orientation

Niveau de vie

Classe Moyenne

Profil type : Anthropologue

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	14
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences d'occupation

Armes à feu* (armes d'épaule)	60 %
Athlétisme	55 %
Langues* (à choisir)	40 %
Savoir-vivre	54 %
Sciences humaines* (anthropologie)	70 %
Survie	40 %
Vigilance	45 %

Astuce

Niveau de compétence et réussites

On pourrait résumer les choses ainsi pour se faire une idée des capacités selon chaque degré: Ce qu'un expert peut faire avec une réussite normale à son test, un professionnel pourra le réussir en obtenant une réussite spéciale et un amateur avec une réussite critique. Cela n'est pas applicable systématiquement, mais c'est une manière simple pour estimer les capacités d'un personnage.

- **Compétences connexes**: Très souvent, choisir une compétence isolée n'a que peu de sens lorsque l'on souhaite créer un personnage avec une cohérence, une logique. Acquérir « *Pratique artistique: écriture* », sans acquérir, même à bas niveau, « *Culture artistique: littérature* » a peu de sens si l'on souhaite créer un investigateur qui vit de sa plume. Les compétences connexes proposent, à titre indicatif, celles qu'il peut être intéressant d'acquérir pour créer un personnage cohérent
- **Dans les années 20**: Les éléments clefs se rattachant à cette compétence pour la période de l'entre-deux-guerres sont décrits dans ces paragraphes si nécessaire, afin de mieux appréhender les possibilités de cette période phare de *L'Appel de Cthulhu*

Les compétences spécialisées

Les compétences dont le nom est suivi d'un astérisque sont dites spécialisées, c'est-à-dire qu'elles nécessitent de faire un choix à l'achat. Ainsi, une compétence comme *Conduite* nécessite de choisir le type de véhicule que l'investigateur sait conduire (automobile, deux-roues,...). Il est tout à fait possible d'acquérir plusieurs fois cette compétence, afin de disposer de plusieurs spécialisations, chacune étant considérée comme une compétence à part entière.

Créer une compétence

La liste de compétences proposées est loin d'être exhaustive. Il est parfaitement possible d'en créer une soi-même. Quelques conditions à respecter:

- Le nom doit être signifiant, c'est-à-dire décrire de lui-même ce que permet la compétence
- Chaque compétence créée doit l'être en accord entre le joueur et le gardien
- Elle ne doit pas être un doublon d'une compétence existante. Prenez le temps de vérifier parmi celles proposées si aucune ne recouvre le domaine souhaité
- Déterminer à quelle catégorie elle appartient, en concertation avec le gardien, en vous basant sur les exemples donnés

Homme de Foi

Spirite, médium, prêtre, missionnaire, prédicateur,...

Il est celui qui croit, celui qui a la foi. Qu'il soit religieux, prédicateur, missionnaire, ou fervent chercheur du paranormal, l'homme de Foi a voué sa vie à une cause, et c'est tout ce qui importe. Sa mission peut être de convertir les incroyants, de prendre soins de ses ouailles, de lutter contre le Mal qui se tapit dans le moindre recoin, ou de traquer le mystère pour lui apporter l'éclairage de la science.



Profil type : Missionnaire

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	15
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences d'occupation

Contacts & Ressources	40 %
Crédit	55 %
Imposture	30 %
Langues* (à choisir)	40 %
Persuasion	45 %
Psychologie	55 %
Sciences Occultes	65 %

Compétences d'occupation

Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Imposture, Langues* (mortes, anciennes, cryptiques,...), Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie*, Sciences Formelles*, Sciences Occultes

Particularités

- *Compétence:* Inspirer la confiance à son interlocuteur
- + 10 % à la compétence Sciences occultes
- + 1 en POUvoir

Cercles d'influence

Cultes, Sans-abri, Forces de l'ordre

Équipement fétiche

L'habit de sa charge (collerette pour le prêtre, robe pour le médium,...) qui lui procure 10 % en persuasion

Niveau de vie

Indigent à Aisé, voire Riche

Trivia

La liberté de culte

Aux États-Unis, il est possible de créer son église très facilement. Il faut qu'elle soit une organisation à but non lucratif, avoir des fidèles, des horaires d'office, et quelques autres contraintes. C'est tout. Il existe donc une multitude d'églises très diverses, en dehors des grands mouvements traditionnels. Ainsi existe-t-il des églises celtiques, gnostiques, sataniques... et des « mouvements de la lumière quelque chose », « congrégation de la foi astrale », ou autre. De là à imaginer dans *L'Appel de Cthulhu* des églises dédiées aux Grands Anciens sous des noms obscurs, il n'y a qu'un pas...

***Exemples :** Comptabilité, Lire sur les lèvres, Stratégie militaire, Lasso, Éteindre un feu,...*

Le fait de créer une compétence implique que c'est une spécialité de l'investigateur, un domaine auquel il s'est particulièrement intéressé. Il sera bien souvent possible de se contenter d'une des compétences proposées au lieu d'en créer une.
Au fil de la description des compétences, en fin de chaque catégorie, vous trouverez des exemples de compétences « à créer soi-même »

Les compétences détaillées

Connaissance

Les compétences de connaissance regroupent l'ensemble des savoirs intellectuels de l'investigateur. Celles-ci reposent principalement sur son mental, son intelligence.



Bureaucratie (10 %)

Gérer les papiers et obtenir des autorisations

La bureaucratie recouvre tout ce qui a un rapport avec la « paperasse ». Elle permet d'effectuer les démarches administratives, d'obtenir des autorisations, de remplir les formalités douanières, de rédiger et de comprendre les contrats, ou les actes officiels.

- ***Degré de maîtrise***
  - ***Un amateur*** *saura remplir efficacement les formulaires du quotidien et faire les démarches administratives courantes en évitant les embûches*
  - ***Un professionnel*** *connaîtra les subtilités et les formulations particulières de la plupart de documents courants, et saura quel est le bon interlocuteur à contacter*
  - ***Un expert*** *sera à même de négocier les contrats les plus délicats, utiliser à son avantage les méandres des administrations*

Astuce

Compétences connexes et spécialisées

Lorsqu'un investigateur achète une compétence spécialisée, on estime qu'il acquiert aussi des connaissances du même domaine. Un investigateur ayant la compétence « Science formelle : chimie » aura très certainement des notions de mathématiques, de physique, etc. De même, un personnage sachant conduire une voiture aura des notions pour conduire une moto, un engin chenillé. Cela se traduit en termes de règle à la fois par les compétences connexes proposées, et d'autre part, comme exposé dans les *Domaines connexes* (cf. p. 74) par un niveau égal au 5e de la compétence acquise.
Exemple : *Ezekiel Winthrop, avec ses 50 % en* Astronomie, *pourra tenter de résoudre un problème de* Mathématiques *bien qu'il ne dispose pas de cette compétence, avec un score de 10 % (le cinquième de son niveau d'Astronomie).*



Journaliste

Reporter, photographe, journaliste mondain, journaliste financier,...

Un journaliste a pour mission de rapporter et de commenter l'actualité. Il peut travailler aussi bien pour un quotidien ou un magazine, que pour une radio ou une chaîne de télévision. Les bons journalistes réussissent toujours à se préserver de l'influence néfaste des milieux corrompus et égoïstes sur lesquels ils enquêtent. Les mauvais, quant à eux, succombent à cette influence et perdent rapidement toute sensibilité pour finir par ne plus croire qu'au pouvoir de leurs propres écrits. Cette profession était presque exclusivement masculine dans les années vingt.

Compétences d'occupation

Baratin, Bibliothèque, Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Imposture, Interroger, Photographie, Pister, Pratique Artistique* (écriture), Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

- *Compétence:* Au fait des rumeurs & commérages
- + 10 % à la compétence Langue Maternelle
- + 1 en INTelligence

Cercles d'influence

Un cercle à définir en fonction de la spécialité du journaliste (Gotha pour un journaliste mondain, finances pour un journaliste financier,...), un second à définir en fonction du premier, Médias (les concurrents)

Équipement fétiche

Ses calepins, dossiers et ses notes diverses, qui lui procurent un bonus de 10 % en Bibliothèque

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Les différents médias

La création du *Journal Pathé* en 1909 marque l'invention des actualités filmées. Ils proposent chaque semaine des images du monde entier en 35 mm, avec pour prédilection les images de guerre. En 1927, la *Fox Movietone* filme l'envol de Lindbergh: c'est le premier sujet sonore de l'histoire. Les agences de presse quant à elles sont bien plus anciennes: *Reuter* depuis 1851, *Havas* depuis 1835 et *Associated Press* depuis 1848. Dès le début des années vingt les reportages et informations radiophoniques viennent sérieusement concurrencer la presse qui avait jusque-là pignon sur rue. L'empire Hearst est le plus grand empire de médias de l'entre-deux-guerres.

Profil type: Reporter d'investigation

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Bibliothèque	55 %
Contacts & Ressources	50 %
Écouter	65 %
Imposture	30 %
Interroger	60 %
Photographie	50 %
Pratique Artistique* (écriture)	65 %
Trouver Objet Caché	45 %
Vigilance	75 %

Les compétences par catégories

Connaissance

Bureaucratie	10 %
Culture Artistique*	10 %
Langue Maternelle*	ÉDU x5 %
Langues*	00 %
Mythe de Cthulhu	00 %
Sciences de la terre*	00 %
Sciences de la vie*	00 %
Sciences formelles*	00 %
Sciences humaines*	00 %
Sciences occultes	05 %

Savoir-faire

Bricolage	20 %
Criminalistique	00 %
Hypnose	05 %
Médecine	05 %
Métier*	05 %
Photographie	10 %
Pratique Artistique*	05 %
Premiers Soins	30 %
Psychanalyse	00 %
Survie	00 %

Sensorielle

Bibliothèque	25 %
Discrétion	10 %
Dissimulation	15 %
Écouter	25 %
Orientation	10 %
Pister	10 %
Psychologie	05 %
Se Cacher	10 %
Trouver Objet Caché	25 %
Vigilance	25 %

Influence

Baratin	05 %
Contacts & Ressources	10 %
Crédit	15 %
Imposture	00 %
Interroger	10 %
Jeu*	10 %
Négociation	05 %
Perspicacité	INT x2 %
Persuasion	15 %
Savoir-vivre	ÉDU x2 %

Action

Armes à Feu*	20 %
Armes blanches*	20 %
Armes exotiques*	00 %
Artillerie*	15 %
Athlétisme	15 %
Conduite*	20 %
Corps à corps*	DEX x 2 %
Équitation	05 %
Navigation	00 %
Piloter*	00 %

**: Indique les compétences spécialisées, nécessitant de choisir le domaine précis de la compétence*

Médecin

Médecin généraliste, infirmier, médecin légiste, psychologue,...

Il peut s'agir aussi bien d'un généraliste, d'un chirurgien ou d'un spécialiste quelconque, que d'un psychiatre ou d'un chercheur indépendant (particulièrement dans les années vingt). Souvent épris d'indépendance, il a parfois tendance à ne voir dans sa famille qu'un simple gage de sa respectabilité. Sa réussite professionnelle dépend autant de son dévouement que du temps qu'il est prêt à consacrer à son métier.



Profil type : Médecin généraliste

Caractéristiques & Attributs

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Bibliothèque	65 %
Contacts & Ressources	40 %
Crédit	55 %
Langues* (latin)	40 %
Médecine	75 %
Premiers soins	70 %
Sciences de la vie* (biologie)	40 %
Trouver Objet Caché	45 %

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & Ressources, Crédit, Hypnose, Langues* (latin), Médecine, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie*, Trouver Objet Caché

Particularités

- *Compétence :* Réconforter autrui
- + 10 % pour résister à toutes les maladies, microbes et autres vecteurs contagieux
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Santé, Notables, Anarchistes

Équipement fétiche

Son cabinet personnel avec son équipement et ses ouvrages de référence qui lui procurent un bonus de 10 % en Médecine

Niveau de vie

Aisé à Riche

Trivia

L'hygiène hospitalière

Depuis la fin du XIXe siècle, l'hygiène est prise très au sérieux. Les blocs opératoires sont modernisés : Salle blanche, éclairages directionnels, chirurgiens et aides gantés, munis d'une bavette. Les instruments sont métalliques pour en faciliter le nettoyage et la stérilisation dans des boîtes métalliques permet leur traitement en autoclaves. L'emploi des champs opératoires, des pansements stériles, de l'eau bouillie et du lavage des mains est généralisé. Par ailleurs, les objets et effets des malades, literie, linge, etc. doivent passer à l'étuve ou à défaut être brossés avec une solution antiseptique. Les locaux « dangereux » on un accès réglementé : Laboratoire de bactériologie, service des morts, étuve à désinfection, chambre à formol, salle des fours, caveau à linge sale,... Les personnes y pénétrant ne peuvent accéder aux unités de soins. Le matériel sanitaire devient standardisé et hygiénique. Mais ce n'est que dans les années trente que l'hôpital perdra sa réputation de mouroir.

- ***Compétences connexes :*** *Sciences humaines : administration et économie, Relations, Baratin, Crédit, Contact & Ressources, Négociations, Langues,...*

Dans les années 20

La bureaucratie devient, dans certains pays comme l'URSS, un véritable outil de pouvoir en gommant les défauts et qualités individuelles. L'outil administratif y est prédominant et synonyme de pouvoir. Son absurdité sera caricaturée par Franz Kafka dans *Le Château* (1926).



Culture artistique* (10 %)

Reconnaître et évaluer les œuvres artistiques

La culture artistique englobe la connaissance des arts, mais aussi des biographies des artistes ou de leur bibliographie. Elle permet non seulement de reconnaître une œuvre, mais aussi son contexte, son histoire, ses spécificités, sa valeur sur le marché selon son état, ainsi que de déceler les contrefaçons.

- ***Choix possibles :*** *Littérature, Peinture, Sculpture, Musique, Théâtre, Cinéma, Architecture, Orfèvrerie,...*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura reconnaître les œuvres d'un même artiste, reconnaître son style*
  - ***Un professionnel*** *saura évaluer la qualité d'une œuvre et estimer sa valeur sur le marché*
  - ***Un expert*** *saura d'un coup d'œil citer l'artiste et l'année de création, ainsi que déceler les contrefaçons les plus subtiles*
- ***Compétences connexes :*** *Pratique artistique, Photographie,...*

Dans les années 20

Max Ernst est un peintre et sculpteur dadaïste très en vue. Le peintre mexicain ouvertement politisé, Diego Rivera, expose à New York. Picasso explore le cubisme. Bela Bartok est en tournée aux USA en 1927. Le guitariste classique André Segovia fait ses débuts à Paris. Arturo Toscanini devient chef d'orchestre du *New York Philarmonic* en 1928. Pablo Casais est le plus célèbre violoncelliste au monde. Le mouvement *Bauhaus*, fondé en 1919 par Walter Cropius à Berlin, mar-

Militaire

Officier, vétéran, mercenaire,...

Qu'il soit troufion ou gradé, le militaire est avant tout un homme de terrain, dont le métier est le combat. Sa véritable motivation, c'est ses frères d'armes, et s'il risque sa vie, c'est bien plus pour eux que par patriotisme, même si ces valeurs sont essentielles à ses yeux. Il défend une cause, et même un mercenaire n'est pas uniquement motivé par sa solde, enfin, pour la plupart. À ses yeux, les commémorations et les décorations ne sont pas vaines, car elles honorent avant tout la mémoire d'hommes comme lui.

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Armes blanches*, Artillerie*, Athlétisme, Corps à corps*, Discrétion, Métier* (Armurerie, Explosifs,...), Orientation, Premiers soins, Se cacher, Vigilance, et une compétence au choix en fonction du corps d'armée (Bureaucratie pour la logistique, Équitation pour la cavalerie, Métier : mécanique pour le génie, Navigation pour la marine, Piloter pour l'aviation,...)

Particularités

- *Compétence :* Tactique et stratégie militaire
- + 10 % a toutes les compétences relationnelles, mais seulement auprès des militaires
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Militaire, Forces de l'ordre, Anarchistes

Équipement fétiche

Ses médailles et décorations, qui lui procurent un bonus ou un malus de 10 % aux compétences relationnelles, en fonction de la perception que l'interlocuteur a des « officiels »

Niveau de vie

Classe moyenne à Riche

Trivia

Les décorations militaires

Les décorations militaires sont innombrables, mais les plus prestigieuses, décernées pour haut fait de guerre, sont : Médaille Militaire (FR), Medal Of Honor (US), Victoria Cross (GB), Croix de fer (ALL). Citons encore la Silver Star (US) qui récompense un acte de bravoure et la Purple Heart (US, depuis 1917) décernée soit à titre posthume, soit pour blessure reçue au combat.

Profil type : Officier à la retraite

Caractéristiques & Attributs

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Magie	13
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences d'occupation

Armes à feu* (armes de poing)	60 %
Armes blanches* (sabre)	60 %
Athlétisme	55 %
Discrétion	40 %
Se cacher	40 %
Vigilance	65 %
Équitation	65 %

quera profondément les arts graphiques et architecturaux. Il en sera de même pour le mouvement *Art Déco*, né en 1920, qui restera l'emblème du design de cette période.



Langue maternelle* (ÉDU x 5 %)

Savoir s'exprimer correctement

Tout le monde dispose de cette compétence à son niveau d'ÉDU x 5 %, qui représente son aptitude minimum à la parler, la lire et l'écrire correctement. C'est la langue apprise depuis sa prime jeunesse. Un test dans cette compétence peut être nécessaire pour comprendre un texte ardu, ou saisir les variations locales de la langue, les expressions d'une région.

Dans les années 20

Les États-Unis sont une véritable *Tour de Babel*, surtout dans les grandes villes en raison de l'immigration, ce qui favorise grandement le mélange des langages. Beaucoup de nations sont également présentes dans les colonies, notamment l'Angleterre et la France, ce qui fait de l'anglais et du français les 2 langues les plus utiles au monde. Mais cela a aussi fait naître des jargons, comme le *Pidgin English* en Chine, adaptation phonétique de l'anglais par les chinois.

Langues* (00 %)

Pratiquer une langue étrangère

Cette compétence regroupe toutes les langues, exception faite de la langue maternelle. Autrement dit, toutes les langues étrangères, les langues mortes, les argots, jargons, ou autres types de langages comme la langue des signes, le morse et même les langues cryptiques. Acquérir une compétence langue signifie savoir parler, lire et écrire cette langue.

- ***Choix possibles :*** *L'ensemble des langues vivantes ou mortes, ainsi que les argots, les jargons et langues cryptiques, alchimiques, le morse, langue des signes,...*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *pourra se débrouiller dans une*

Universitaire

Professeur, étudiant, scientifique, chercheur,...

Pour l'universitaire, la connaissance est sacrée, qu'il soit simple étudiant, professeur ou chercheur. Il est en quête perpétuelle de celle-ci, avec pour objectif de percer les secrets de l'univers ou de l'histoire, de comprendre leurs mystères. S'il accumule le savoir tel un collectionneur avide, c'est pour avoir à portée de main la référence utile, la note de bas de page unique, qui lui permettra d'atteindre ses objectifs.

Profil type : Professeur d'histoire

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	16
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Compétences d'occupation

Bibliothèque	65 %
Contacts & Ressources	40 %
Langues* (à choisir)	50 %
Sciences de la terre*	30 %
Sciences formelles* (à choisir)	50 %
Sciences humaines (histoire)	80 %

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Crédit, Langues*, Savoir-vivre, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*

Particularités

- *Compétence:* Comprendre les discours abscons
- + 10 % à la compétence Bibliothèque
- + 1 en ÉDUcation

Cercles d'influence

Universitaires, Culturel, Business

Équipement fétiche

Son cabinet de curiosités qui lui procure un bonus de 10 % aux compétences de Sciences

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Les cabinets de curiosités

« Curiosus, cupidus, studiosus » : L'attention, le désir, la passion du savoir (dictionnaire de Trévoux (1771)). Les cabinets de curiosités, des fois appelés « cabinet de raretés », désignent des lieux dans lesquels on collectionne et présente une multitude d'objets rares ou étranges représentant les trois règnes : le monde animal, végétal et minéral, en plus de réalisations humaines. On peut y trouver toute sorte d'objets insolites : corne de licorne, os de géant, crocodile bouilli,... Les apothicaires ou les médecins font souvent de leur cabinet un lieu d'étude et de recherches. C'est avant tout le reflet de l'esprit de leurs créateurs : Ils n'ont pas tous une vocation encyclopédique.

conversation courante, sans subtilités et avec un accent identifiable
- ***Un professionnel*** *saura parler couramment la langue, négocier, saisir les subtilités, les jeux de mots*
- ***Un expert*** *saura tenir une discussion de haut vol, en maîtrisant toutes les nuances, le tout sans accent*

• ***Compétences connexes :*** *Toutes les compétences d'influence,...*

Mythe de Cthulhu (00 %)

La connaissance des savoirs impies

Par défaut, cette compétence ne peut être achetée à la création. Elle englobe l'ensemble du savoir impie, ces connaissances auxquelles l'homme ne devrait pas avoir accès... et qui lui font perdre la raison. Chaque point acquis dans cette compétence réduit d'autant la SAN de l'investigateur. Dès le 1er point acquis, le personnage commence à ne plus faire partie de « la masse aveugle », il commence à appréhender la fragilité, le peu d'importance de l'Humain, face à la réalité de l'univers.

Cette compétence ne peut pas être développée par l'expérience usuelle. Par contre, elle augmente à chaque fois que l'investigateur est confronté au Mythe, que ce soit par ses lectures, les créatures ou lieux. La première fois il gagne 5 %, et toutes les fois suivantes, 1 %. Les ouvrages traitant du mythe procurent tous un pourcentage spécifique. Pour exemple, une lecture complète du « Roi en Jaune » procure 5 % à cette compétence.

• ***Degré de maîtrise :***
- ***Un amateur*** *aura des connaissances très parcellaires sur le Mythe*
- ***Un professionnel,*** *s'il arrive à conserver assez de Santé Mentale, pourra saisir certains concepts essentiels sur la véritable nature de l'univers et de la place de l'Homme dans celui-ci*

Règle optionnelle

Le mythe dès la création

Ça fait 20 ans que vous jouez à *l'Appel de Cthulhu* et avez du mal à jouer un investigateur qui ne connaît rien au Mythe alors qu'en tant que joueur vous en avez fait le tour ? Vous pouvez acquérir dès la création cette compétence, mais pour chaque point investi, la SAN de l'investigateur est réduite d'un point. De plus, par tranche de 10 points investis, il acquiert un trouble mental à un niveau égal aux points de SAN perdus. Reportez-vous au chapitre *Gérer la Santé Mentale*, page 101, pour déterminer le ou les troubles. Bien entendu, cela doit être fait en concertation avec le gardien.

Règle optionnelle

Les groupes linguistiques

Pour simplifier les choses, vous pouvez remplacer une langue par un groupe linguistique complet, comme présenté dans le tableau ci-dessous. Cela peut être valable pour de grandes campagnes où les investigateurs voyagent d'un bout à l'autre du monde, plus particulièrement dans le Style de jeu « Aventures Pulp ».
***Exemple :** Ezekiel Winthrop, au lieu de choisir la langue Arabe choisit d'acquérir le groupe linguistique Arabe, qui lui permet de pratiquer toutes les langues de type arabe ainsi que ses dialectes.*

Groupes Culturels

Culture	Nationalités	Langues
Afrique noire	Français, Anglais, Belge, ou tribu	Dialecte et Français ou Anglais
Amérindien Nord	Américain, Canadien,...	Américain et Dialecte
Amérindien Sud	Brésilien, Chilien, Péruvien,...	Portugais ou Espagnol et dialectes
Arabe	Algérien, Marocain, Turque,...	Arabe
Chinois	Chinois, Mongol, Tibétain,...	Chinois
Esquimau	Américain, Canadien,...	Américain et Inuit
Européen/Américain	Américain, Français, Anglais, Allemand, Australien, Espagnol,...	Selon la nationalité
Hindou	Indien, Pakistanais,...	Indien
Japonais	Japonais	Japonais
Polynésien	Français, Anglais, Australien,...	Dialecte et Français ou Anglais

- *- **Un expert**, bien que très au fait des subtilités du Mythe, n'en aura qu'une connaissance partielle ; aucune entité, même les plus anciennes, n'a une connaissance complète du Mythe*
- ***Compétences connexes :*** *Occultisme, toutes les Sciences,...*



Sciences humaines* (00 %)

Connaissances en histoire, géographie, archéologie,...

Les sciences humaines englobent l'ensemble des sciences qui ont pour objet l'homme dans ses actions, ses organisations, ses rapports, ainsi que l'étude des traces laissées par celui-ci. L'archéologie, l'histoire, l'anthropologie ou encore la sociologie en sont les domaines les plus emblématiques. Cette compétence représente à la fois les connaissances dans ces domaines, mais permet également d'effectuer des recherches, des analyses et des études.

- ***Choix possibles :*** *Administration et Économie, Anthropologie, Archéologie, Droit, Histoire, Géographie, Science politique, Sociologie,...*
- ***Degré de maîtrise :***
  - *- **Un amateur** aura des connaissances générales sur le sujet*
  - *- **Un professionnel** aura des connaissances précises et pourra effectuer des recherches pointues*
  - *- **Un expert** aura non seulement des connaissances très poussées, mais saura les exploiter pleinement en faisant des recoupements*
- ***Compétences connexes :*** *Bureaucratie, Sciences de la vie, Bibliothèque, Langues,...*

Dans les années 20

En histoire, *Outline of History* de H.G.Wells (1920, révisé en 31) est un gros succès, mais les universitaires et autres préfèrent lire Oswald Spengler. Par ailleurs, l'intérêt déjà ancien pour les recherches archéologiques en Égypte augmente incroyablement avec la mise à jour de la tombe de Toutankhamon en 1922, mais des découvertes importantes se font dans d'autres parties du monde : les fouilles du début des années vingt à Mohenjo-Daro et Harappa vont conduire à la découverte de l'antique civilisation de l'Indus et à la fin de la décennie, les traces de la civilisation préhistorique Chang sont mises à jour à Anyang, au nord-est de la Chine. L'anthropologie, quant à elle, s'est clairement divisée en anthropologie physique et anthropologie culturelle, chacune étant subdivisée différemment des deux côtés de l'Atlantique. Beaucoup de livres importants voient le jour : *Les Argonautes du Pacifique Occidental* (1922) et *La Sexualité et sa Répression dans les Sociétés Primitives* (1927)de Bronislaw Malinowski, *Coming of Age in Samoa* (1928) de Margaret Mead et *Les Races Primitives de l'Humanité* (1926) de Max Schmidt. En 1927, les restes de l'Homme de Pékin sont mis à jour. La chronique est défrayée par le procès de « l'évolution contre la Bible » perdu par Clarence Darrow contre William Jennings Bryan en 1925 aux États-Unis.



Sciences de la terre* (00 %)

Connaissances en géologie, océanographie, sismologie,...

Les sciences de la terre regroupent l'ensemble des sciences qui ont pour objet l'étude de la Terre et l'interaction de ses divers éléments. La géologie, la météorologie, ou l'océanographie sont autant de domaines qu'il est possible d'acquérir avec cette compétence. Il sera possible d'effectuer des expériences, prélever et analyser des échantillons, ainsi que d'émettre des théories sur des phénomènes naturels.

- ***Choix possibles :*** *Géologie, Glaciologie, Hydrologie, Météorologie, Minéralogie, Océanographie, Sismologie, Volcanologie,...*
- ***Degré de maîtrise :***
  - *- **Un amateur** aura des connaissances générales mais fiables*
  - *- **Un professionnel** pourra effectuer des prélèvements et des analyses précises*
  - *- **Un expert** sera en mesure de faire des études poussées et d'émettre des théories pointues sur les phénomènes les plus rares*
- ***Compétences connexes :*** *Toutes les sciences, Bibliothèque, Langues,...*

Dans les années 20

La théorie de la dérive des continents (théorie des plaques)devient de plus en plus crédible grâce à une accumulation d'observations favorables. Un groupe de géologues américains prétend que les parties du monde qui ont pu être submergées, l'ont été par des changements du niveau des océans provoqués par une succession périodique d'âges glaciaires plutôt que parles élévations et abaissements de continents, comme on le croyait auparavant. Les deux sociétés les plus connues au monde sont la *Société Géologique de Londres* (1807) et la *Société Géologique d'Amérique* (1888) à New York.



Sciences de la vie* (00 %)

Connaissances en biologie, botanique, zoologie,...

Les sciences de la vie regroupent tout ce qui touche au vivant, que ce soit la biologie, la botanique ou la zoologie, des créatures vivantes ou ayant vécues. Cette compétence représente non seulement la connaissance dans ces domaines, mais également la capacité à étudier des spécimens, effectuer des prélèvements. Elle permet en outre d'effectuer des analyses sur des matières vivantes.

- ***Choix possibles :*** *Chimie, Biochimie, Biologie, Botanique, Paléontologie, Zoologie, Pharmacologie*
- ***Degré de maîtrise :***
  - *- **Un amateur** saura facilement identifier les différentes espèces et connaître l'essentiel à leur sujet*
  - *- **Un professionnel** sera en mesure de prélever et d'étudier des spécimens*
  - *- **Un expert** pourra effectuer des examens poussés et identifier les espèces rares ou les substances inhabituelles*
- ***Compétences connexes :*** *Toutes les sciences, Médecine, Bibliothèque, Langues,...*

Dans les années 20

Le premier okapi est abattu en Afrique en 1900. L'existence du gorille est confirmée en 1903 et deux espèces distinctes identifiées. La créature est étudiée par l'explorateur américain Carl Akeley. Le 1er septembre 1914, le dernier pigeon migrateur américain meurt au zoo de Cincinnati. Par ailleurs, la chimie joue un rôle essentiel dans des sciences comme la médecine et la pharmacie, la physique et la biologie. Des substances synthétiques, comme la bakélite(la première matière plastique), sont mises au point et la chimie aide à comprendre le rôle des vitamines et des hormones. Des substituants synthétiques remplacent d'anciens médicaments, comme la novocaïne pour la cocaïne ; les films photographiques gagnent en sensibi-

lité et rapidité; des alliages plus solides apparaissent. Le tableau de classification des substances chimiques comprend 92 éléments (118 à notre époque). La biologie est déjà subdivisée en biologie moléculaire, microbiologie, biochimie, biophysique, etc. *The Science and Philosophy of the Organism* (1929) de Hans Driesch constitue une référence moderne. L'Institut Lister, fondé par le baron irlandais de la bière, Edward Guiness, rassemble une « bibliothèque » de plus de 2 000 cultures, bactéries, protozoaires, champignons, etc.

La pharmacologie a grandement évolué depuis le premier traitement efficace de la syphilis apparu en 1910. On sait désormais purger l'organisme de ses protozoaires parasites grâce à diverses teintures et composés, mais certaines bactéries résistantes posent toujours problèmes. Le rôle nutritionnel des vitamines récemment découvertes est étudié. On conduit des expériences sur diverses drogues « hypnotiques », des alcaloïdes extraits de plantes exotiques. Le décret de 1906, le *Federal Food and Drug Act*, qui a imposé une réglementation très stricte en ce qui concerne le contenu et l'étiquetage des panacées et autres merveilles pharmaceutiques, a eu pour effet de couler l'essentiel de cette « industrie ». De plus, l'*Anti-Narcotic Act* contrôle strictement la distribution de substances comme la morphine, cocaïne et autres.

Sciences formelles* (00 %)

Connaissances en physique, mathématiques, chimie,...

Les sciences formelles permettent la recherche fondamentale, principalement en explorant de manière déductive un grand nombre de domaines, notamment grâce aux mathématiques. L'observation et les expériences permettent de tester des théories ou d'apporter de la matière première à la réflexion de fond. De manière plus prosaïque, elles permettent de mieux appréhender et d'explorer notre univers grâce à un tableau noir.

- ***Choix possibles :*** *Astronomie, Chimie, Cryptographie, Mathématiques, Physique,...*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura poser des problèmes simples et essayer d'y apporter des réponses*
  - ***Un professionnel*** *pourra prouver mathématiquement l'existence d'un corps astral*
  - ***Un expert*** *pourra déductivement trouver des théories probables aux mystères de la matière et de l'espace, comprendre les théories les plus avant-gardistes, voir appréhender les subtilités de la géométrie non-euclidienne*
- ***Compétences connexes :*** *Toutes les sciences, Bibliothèque, Langues,...*

Dans les années 20

L'astronome américain le plus célèbre, Edwin Hubble, découvre en 1922-1924 que les nébuleuses sont en fait des galaxies indépendantes situées bien au-delà de la voie lactée. Puis, en 1929 il découvre le « décalage vers le rouge » qui lui inspire les théories qui décrivent un univers en expansion continuelle. L'astronome Clyde Tombaugh découvre la neuvième planète de notre système solaire en 1931 et la baptise Pluton. Les plus grands télescopes du monde atteignent les 2,5 m de diamètre pour celui du mont Wilson près de Pasadena, Californie, et 1,8 m à Vancouver (Colombie Britannique, Canada). On projette d'en construire de plus grands, en particulier le 5 m du mont Palomar. Un certain nombre de sociétés d'astronomie publient, chacune, leurs revues et bulletins entre autres : la *Société Royale d'Astronomie* (1820), la *Société Britannique d'Astronomie*(1869), la *Société Astronomique Américaine* (1899), la *Société Astronomique du Pacifique* (1880) et *l'Association Américaine des Observateurs d'Étoiles Variables* (1911). L'astronome amateur y est le bienvenu. La physique est marquée par les théories de la relativité d'Albert Einstein (1905 et 1916), la mécanique quantique de Max Planck (1918), le modèle atomique de Neils Bohr (1922) et le principe d'incertitude d'Heisenberg (1927), qui pointent tous vers une compréhension nouvelle, et peut-être terrifiante, de notre univers.



Sciences occultes (05 %)

Connaissance et pratique des rituels occultes

Les sciences occultes regroupent tout ce qui ne concerne pas le Mythe, mais qui ne relève pas des sciences traditionnelles, comme l'alchimie, les savoirs hermétiques, la connaissance des livres sulfureux, la démonologie... Mais aussi la théologie et les textes sacrés !

Elle englobe également la connaissance des rituels, des sorciers ou alchimistes célèbres et de leur œuvre ainsi que l'ensemble des choses relevant du paranormal, comme le spiritisme, la télékinésie, et autres phénomènes inexpliqués.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *connaîtra les bases et les rituels simples*
  - ***Un professionnel*** *saura déceler les subtilités entre deux versions d'un même écrit ésotérique*
  - ***Un expert*** *saura non seulement comprendre le sens des textes les plus obscurs, mais également combiner les diverses sources pour atteindre la vérité cachée*
- ***Compétences connexes :*** *Hypnose, Langue (alchimique, cryptiques, mortes,...), Sciences humaines : histoire, anthropologie, Sciences de la vie : pharmacologie,...*

Dans les années 20

En 1920, Aleister Crowley fonde l'*Abbaye de Thélème* en Sicile ; il est expulsé du pays en 1923 après la mort d'un des adhérents. En 1925, Sir Arthur Conan Doyle est nommé président honoraire du *Congrès Spirites International*. La même année le colonel Percy Fawcett disparaît dans les jungles brésiliennes alors qu'il cherchait des preuves de l'existence de l'Atlantide. Gurdjieff, un mystique, fonde près de Paris un discret institut.

Les livres à succès de l'époque comprennent : *L'Encyclopédie de l'Occultisme* (1920) de Lewis Spence, *Le Culte de Sorcières de l'Europe Occidentale* (1921) par le Dr Margaret Murray, *Trente Années de Recherches Psychiques* (1923) par Charles Richet, *Le Problème de l'Atlantide* (1924) par Lewis Spence, *La Vieille Piste Droite* (1925) par Alfred Watkins, *Le Continent Perdu de Mu*(1926) par le colonel James Churchward *et La Projection du Corps Astral* (1929) par le Dr Hereward Carrington.

Exemples de compétences de connaissance à créer soi-même

Comptabilité, Droit, Loi, Stratégie Militaire, Égyptologie, Philosophie, Théologie, Cartomancie,...

Savoir-faire

Les compétences de savoir-faire regroupent toutes les compétences techniques et pratiques nécessitant une bonne coordination entre l'esprit et la manipulation.



Bricolage (20 %)

Réparer ou construire des choses simples

Le bricolage, c'est l'aptitude de l'investigateur à effectuer des tâches manuelles simples sans pour autant être du métier. Cette compétence permet de changer le papier peint, réparer les petites pannes, faire une installation électrique simple, construire une cabane de jardin ou un pont rudimentaire,... Il est également possible, grâce à cette compétence, d'improviser des dispositifs simples ou de faire des réparations de fortune. En un mot, toutes ces choses que toute personne « manuelle » est capable de faire en se donnant la peine.

Il est à noter que cette compétence ne peut en aucun cas remplacer la compétence « métier » (cf. p. 54), qui elle permet d'effectuer des tâches précises et complexes.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura clouer correctement deux planches ensemble ou colmater une fuite avec le matériel adéquat*
  - ***Un professionnel*** *saura trouver des astuces pour faire des réparations efficaces et qui pourront tenir un moment*
  - ***Un expert*** *saura, avec un matériel minimal ou non adapté, réparer ou fabriquer des objets complexes*
- ***Compétences connexes :*** *Métier, Trouver Objet Caché, Sciences formelles,...*

Dans les années 20

L'entreprise Fein à qui l'on doit la première perceuse électrique portative en 1895, crée en 1908 la première usine spécialisée dans la fabrication d'outils électriques. De nombreux outils électriques portatifs sont construits au cours des années suivantes : Perceuses, ponceuses, meuleuses, cisailles à tôle, grignoteuses à tôle, visseuses et visseuses à chocs.

Criminalistique (00 %)

Connaissances des techniques d'investigation

La criminalistique est l'art et la science de découvrir, d'analyser et d'identifier les indices matériels des faits. Cette compétence regroupe la connaissance des techniques d'investigation, la méthodologie du relevé des preuves et de leur conservation, la connaissance des procédures, ainsi que l'habitude du comportement criminel. Il sera ainsi possible, à partir de preuves ou de témoignages, de déduire ce qui s'est passé sur une scène de crime, de mettre en corrélation des faits.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura préserver une scène de crime et faire les analyses préliminaires*
  - ***Un professionnel*** *saura examiner avec précision la scène et en tirer les conclusions logiques*

- *Un expert saura déceler le petit détail qui permettra de reconstituer avec précision les crimes les plus improbables*
- *Compétences connexes : Sciences humaines, Sciences formelles, Sciences de la vie, Bureaucratie, Médecine, Trouver Objet Caché, Vigilance,...*

Dans les années 20
Les empreintes digitales (découvertes en 1892) sont depuis 1901 utilisées comme moyen d'identification; Il est possible de relever les récentes (poudre de carbonate de plomb) ainsi que les plus anciennes (vapeur d'iode). Les fichiers de fiches anthropomorphiques sont constitués depuis 1908 en France. Les taches de sang, même séché, sont analysables: Il est possible d'en connaître l'origine humaine ou non, ainsi que le groupe sanguin (découvert en 1900) grâce aux travaux de Léon Lattes depuis 1915. *Documents Interrogés* d'Albert Osborn (1910) marque les débuts de la graphologie et de l'analyse des documents. La balistique et le relevé des traces sur les balles sont mises au point en 1920 par le colonel Calvin Goddard. Le premier laboratoire de recherches criminelles américain est créé en 1930 par le département du shérif du comté de Los Angeles. Le laboratoire du FBI est créé en 1932. En 1937 le biochimiste Paul Leland Kirk met en place le premier programme académique de criminalistique à l'Université de Californie.



Hypnose (05 %)
Pratique de l'hypnose et de la régression

Cette compétence permet d'hypnotiser un sujet, le plus souvent a des fins thérapeutiques. Grâce à l'hypnose, il est possible de découvrir des souvenirs enfouis, de faire revivre une expérience, voire de manipuler l'esprit du sujet ou de lui implanter des suggestions. Cette compétence nécessite cependant des conditions idéales pour être mise en œuvre. Cf. *Gérer le Paranormal, p.* 168 pour plus de détails sur l'Hypnose.

- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur parviendra à hypnotiser un sujet dans les conditions propices*
  - *Un professionnel saura explorer l'esprit du sujet et le mener aisément là où il le souhaite*
  - *Un expert parviendra à placer un sujet en état d'hypnose par une simple conversation et lui faire revivre une expérience passée, même lointaine ou enfouie au plus profond de son esprit*
- *Compétences connexes : Psychologie, Psychanalyse, Sciences occultes, Médecine,...*

Dans les années 20
Milton H. Erickson découvre l'Hypnose au début des années vingt et commence à développer son approche, ultérieurement connue sous le nom d'*Hypnose Ericksonienne*. Peu à peu sont mis en évidence le lien entre activité nerveuse et symptôme et les bases de la psychosomatique sont jetées. *La Maîtrise de soi-même par l'autosuggestion consciente* d'Émile Coué (1922), remporte un immense succès en Angleterre et aux USA.



Médecine (05 %)
Soigner les maladies et effectuer des actes chirurgicaux

La compétence médecine permet de diagnostiquer les maladies, d'effectuer des opérations chirurgicales, et de prescrire des traitements. Elle inclut de fait une bonne connaissance des maladies et des médicaments. Pour plus de détails sur l'utilisation de la médecine, reportez-vous au chapitre *Gérer la santé*, p. 94.

- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur pourra soigner les maladies courantes*
  - *Un professionnel saura effectuer un diagnostic poussé et effectuer des interventions chirurgicales courantes*
  - *Un expert saura déceler les maladies les plus rares et pratiquer les opérations chirurgicales les plus complexes, comme une opération à cœur ouvert*
- *Compétences connexes : Sciences de la vie : pharmacologie, Botanique, Biologie, Psychologie, Crédit, Premiers soins,...*

Dans les années 20
La Grande Guerre amène des machines à rayons X rapides et portables. L'insuline est isolée en 1922. Sir Alexander Fleming découvre la pénicilline en 1928. À la fin de la décennie, les rayonnements sont utilisés pour traiter des cancers. Le microscope électronique est inventé en 1931 par Ruska et Knoll. Le rhésus sanguin est découvert en 1939, permettant enfin les transfusions sanguines. Le protoxyde d'azote est toujours le meilleur anesthésique général malgré des essais avec l'éthylène et l'acétylène. La cocaïne est toujours le meilleur anesthésique local quoiqu'elle soit rapidement remplacée par la Novocaïne synthétique. La morphine, pour laquelle il existe maintenant une réglementation fédérale, est toujours le meilleur antidouleur général et malgré son caractère de drogue addictive n'a pas encore complètement perdu son image de « médicament miracle ». Les antibiotiques n'existent pas et des maladies comme la malaria et la fièvre jaune sont toujours traitées à la quinine. Un programme national de vaccination a presque complètement vaincu la variole et des succès ont été obtenus dans la lutte contre la typhoïde et autres maladies du même type. Mais de nombreuses autres, comme le choléra et la tuberculose, se montrent résistantes et restent virulentes. Une épidémie de grippe frappe le monde entier dans les années 1918-1919 et touche vingt millions de personnes aux USA où elle fait 850 000 victimes. On a estimé le bilan mondial à vingt millions de morts, tous les continents ayant été touchés à l'exception de l'Australie.



Métier* (05 %)
Pratiquer un métier précis et technique

Cette compétence regroupe l'ensemble des domaines techniques pour lesquels il est nécessaire d'avoir suivi une formation spécifique, contrairement à la compétence « Bricolage ». Ces savoirs faire ne s'acquièrent qu'au travers d'un cursus, ou avec un professeur/mentor, et ont souvent nécessité plusieurs années pour être maîtrisés. Cette compétence peut représenter le métier de l'investigateur, ou un domaine connexe à celui-ci, comme dans le cas d'un ingénieur ayant une connaissance poussée de la manipulation des explosifs.

- *Choix possibles : Électricité, Électronique, Serrurerie, Système de sécurité, Explosifs, Armurerie, Contrefaçon, Mécanique, Menuiserie, Plomberie, Taxidermie, Dressage,...*
- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur pourra réaliser les réparations de base*
  - *Un professionnel saura réparer ou mettre en place des systèmes complexes ou effectuer des tâches précises*
  - *Un expert sera à même d'exploiter au mieux son art pour innover dans son domaine, voire créer des œuvres pérennes et uniques, ou réaliser l'impossible avec un matériel de fortune*
- *Compétences connexes : Sciences formelles, Bricolage, Culture artistique,...*

Dans les années 20
La plupart des réparations des années vingt ne demandent qu'une connaissance des moteurs et générateurs, des systèmes de chauffage et d'éclairage et des circuits relativement simples des automobiles et des alarmes anti-cambriolages. L'industrie de la radio est en plein développement et la télévision en train de naître. Tout un éventail de métiers existe, que ce soit dans l'automobile, l'équipement domestique ou l'industrie et de nombreuses écoles et cours par correspondance se font connaître un peu partout et offrent d'enseigner ces « techniques nouvelles vitales » il existe même des formations spécifiques à la télévision. *Popular Science, Popular Mechanics, Modem Electronics*, pour ne citer qu'eux, sont autant de mensuels consacrés aux nouveaux développements technologiques et permettent de se tenir au fait des derniers développements. Dans le domaine particulier de la serrurerie, les serrures à combinaisons les moins performantes peuvent parfois être « palpées » et ouvertes, les systèmes de qualité supérieure trouvés sur les coffres et les chambres fortes sont insensibles à cette méthode. La technique habituelle consiste à voler le coffre-fort lui-même et à l'emmener en lieu sûr où on pourra « l'éplucher » tranquillement au chalumeau, à la barre à mine et à la masse. Les chambres fortes sont parfois plus « perméables » par les murs que par la porte solidement verrouillée.



Photographie (10 %)
Prendre des photos et les développer

Cette compétence permet de prendre des clichés bien cadrés et nets, ou de filmer sans trembler, que ce soit de manière factuelle (reportage, scènes de crimes,...), soit artistique. Elle permet également de développer des clichés ou des films, faire des agrandissements, entretenir ses appareils, choisir le matériel adéquat en fonction du résultat désiré ou des situations. (éclairage, objectifs,...)

- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur saura faire des photographies bien cadrées et nettes*
  - *Un professionnel parviendra à tirer le meilleur parti de l'éclairage et de l'angle de prise de vue*
  - *Un expert sera capable de réaliser les clichés les plus délicats en utilisant des lentilles spéciales ou en créant des émulsions particulières*
- *Compétences connexes : Culture artistique, Chimie, Vigilance, Discrétion,...*

Dans les années 20
Les ancêtres des photomatons apparaissent sur les trottoirs et livrent quatre photos différentes pour dix cents. T. Svedberg utilise les ultraviolets pour photographier d'anciens documents ce qui permet de déchiffrer les palimpsestes et, aussi, de détecter les faux. On a mis au point des appareils pour photographier l'intérieur du canon d'une arme ou à travers un microscope. Des clichés réalisés avec des temps d'exposition très longs permettent de voir des étoiles et nébuleuses jusque-là invisibles. Les recherches en cours promettent des films toujours plus sensibles et plus rapides.

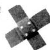


Pratique artistique* (05 %)

Pratiquer une activité artistique

Cette compétence permet de pratiquer un art, en fonction du domaine choisi. Que ce soit pour peindre, chanter, ou écrire, l'investigateur connaît l'ensemble des techniques nécessaires au bon accomplissement de son art. La compétence « Culture Artistique » est cependant nécessaire pour avoir une culture poussée de l'art pratiqué.

- ***Choix possibles :*** *Chant, Danse, Peinture, Écriture, Sculpture, Musique, Imposture, Pratique artistique : jouer la comédie,...*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura écrire un texte agréable à lire ou chanter sans fausses notes*
  - ***Un professionnel*** *saura écrire un texte avec un champ lexical particulièrement adapté ou peindre une toile selon des techniques précises*
  - ***Un expert*** *saura utiliser toutes les subtilités de l'art pratiqué pour faire ressentir un sentiment précis à son public*
- ***Compétences connexes :*** *Culture artistique, Jouer la comédie, Crédit, Imposture, Métier,...*



Premiers Soins (30 %)

Prodiguer les soins d'urgence

Les premiers soins correspondent à la médecine urgentiste : Soigner les petits bobos, nettoyer et bander une plaie, stabiliser un blessé, arrêter ou ralentir une hémorragie, réduire une fracture,... Cette compétence ne permet pas d'effectuer de diagnostics précis d'une maladie ou de prodiguer un traitement sur le long terme. Pour plus de détails sur l'utilisation des premiers soins, reportez-vous au chapitre *Gérer la santé*, p. 94.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura sans problème appliquer un bandage*
  - ***Un professionnel*** *saura aisément et efficacement nettoyer une plaie*
  - ***Un expert*** *arrivera à rapidement stopper une hémorragie*
- ***Compétences connexes :*** *Médecine, Sciences de la vie,...*

Dans les années 20

La trousse de premiers soins de l'époque contient typiquement : bandes, gazes, ciseaux, fil et aiguille, huile d'olive, sel d'Epsom, poudre de moutarde, hamamélis, essence de girofle, ipéca, collodion et eau de chaux. La teinture d'iode est le meilleur antiseptique local. Les sérums anti-venins n'existent pas encore.



Psychanalyse (00 %)

Diagnostiquer et soigner les troubles mentaux

La psychanalyse permet de déceler, diagnostiquer et soigner les troubles mentaux. Elle permet également de faire une analyse comportementale d'un individu, de comprendre ses motivations, ses points forts ou faibles. Cette compétence permet également de réagir face à des individus souffrant de troubles, voire de les calmer en cas de crise.

Si certaines techniques sont aussi vieilles que l'Humanité, la psychanalyse elle-même n'était pas très connue dans les années 1890. Au cours des années vingt, elle est encore souvent assimilée à du charlatanisme et un médecin spécialisé dans les troubles mentaux est communément désigné par le terme « aliéniste ».

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *sera apte à faire un diagnostic superficiel d'un trouble mental et saura adopter une attitude adéquate en fonction d'une pathologie*
  - ***Un professionnel*** *pourra pousser les analyses pour déterminer précisément les troubles et leurs traitements*
  - ***Un expert*** *sera en mesure de déceler les causes les plus subtiles, ainsi que trouver les traitements les plus efficaces, voire expérimentaux, pour soigner les troubles*
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie, Sciences de la vie : pharmacologie, Interroger,...*

Dans les années 20

L'Europe est en avance sur les USA dans ce domaine. La première clinique publique et centre de formation ouvre en1921 à Berlin ; un établissement semblable suit bientôt à Vienne. La seule grande revue de langue anglaise *est The International Journal of Psycho-Analysis*. Même si Sigmund Freud est toujours l'autorité reconnue, *Introduction à la Psychanalyse* (1916-1917), *Le Moi et le Soi* (1923), beaucoup de ses étudiants et collègues s'en sont détachés pour établir leur propre théorie. Otto Rank développe le concept d'angoisse de la naissance et publie *Le mythe de la Naissance du Héros* (1909) et *Le Traumatisme de la Naissance*(1924). Alfred Adler parle de « volonté de pouvoir » *dans Comprendre la Nature Humaine* (1918). Carl Jung décrit la « volonté de vie » et démontre l'existence d'un inconscient collectif dans *Psychologie de l'Inconscient* (1916) et dans *Types Psychologiques* (1923).



Survie (00 %)

Maîtriser les techniques de survie

La survie inclut les connaissances des techniques de survie et leur mise en pratique, peu importe le milieu. Grâce à cette compétence, il est possible de trouver de l'eau, de la nourriture, ou encore de se construire un abri en milieu hostile. Elle permet également de savoir quel comportement adopter en fonction des conditions pour optimiser ses chances de survie (minimiser la perte de chaleur en milieu froid, comment éviter de se déshydrater trop rapidement,...) ainsi que de tirer le meilleur parti des ressources disponibles.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura faire un feu et s'abriter*
  - ***Un professionnel*** *saura survivre une semaine en milieu hostile avec très peu de matériel et de provisions*
  - ***Un expert*** *saura vivre en autarcie complète avec un matériel minimal plusieurs semaines durant*
- ***Compétences connexes :*** *Bricolage, Métier, Pister, Orientation, Zoologie, Botanique, Premiers soins,...*

Dans les années 20

Depuis le *Petit Manuel de survie*, de Francis Galton (1855) qui reste toujours une référence, de nombreux aventuriers ont parcouru le globe et appris à survivre dans des conditions épouvantables. La qualité des équipements ne cesse de s'améliorer depuis le début du siècle, comme les tenues de protection contre le froid, ou encore les sacs à dos de grande contenance pesant moins d'un kilo. Depuis 1914, toutes les nations ont enfin adopté le signal international de détresse, le SOS (décrété obligatoire en 1906). Le « Mayday », équivalent radiophonique du SOS, sera adopté en 1927.

Exemples de compétences de savoir faire à créer soi-même

Opérateur TSF, Lasso, Cartographie, Informatique, Cuisiner, Origami,...

Sensorielle

Cette catégorie de compétences regroupe tout ce qui fait appel aux sens, à la recherche, que ce soit de manière active ou passive.



Bibliothèque (25 %)

Effectuer des recherches dans des documents

Cette compétence permet d'effectuer des recherches d'information livresque, que ce soit en bibliothèque, dans une pile de documents, des archives, des fichiers ou même des microfilms. Il faut d'une part savoir ce que l'on recherche, et d'autre part que l'information soit disponible. En cas d'indisponibilité (rayonnage sous clef, accès protégé,...) il sera néanmoins possible d'en apprendre l'existence. Il est également possible, avec cette compétence, de mettre au point un système de classement d'informations ou un thésaurus, que ce soit d'ouvrages, d'informations ou de collections.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura aisément trouver un nom dans un annuaire ou un livre dans une bibliothèque bien organisé*
  - ***Un professionnel*** *saura dénicher un ouvrage spécifique ou rare contenant de l'information de premier choix*
  - ***Un expert*** *saura dénicher, au travers de références obscures d'un article inconnu ou une note de page, l'exemplaire unique et orignal, au texte non expurgé*
- ***Compétences connexes :*** *Trouver Objet Caché, Occultisme, Langues, ainsi que des domaines de connaissance spécifiques (Sciences, Droit, Lois,...)*

Dans les années 20

Les bibliothèques publiques ne manquent pas dans les années vingt, même dans les petites villes ou beaucoup d'entre elles ont été fondées par l'*Institut Carnegie*

et d'autres organisations. Faciles d'accès, leur utilité reste généralement limitée. La plupart des très grandes villes occidentales disposent, par contre, de collections de premiers plans, en particulier Paris, Londres, New York et Boston. Les universités entretiennent de grandes bibliothèques et certaines de leurs collections sont très réputées. L'emprunt y est restreint mais l'accès en est permis au public, qu'il soit ou non étudiant.



Discrétion (10 %)

Éviter de se faire repérer

Cette compétence permet d'être discret. Il est possible de faire un minimum de bruit ou de mouvements inopportuns, afin de ne pas se faire remarquer. Elle permet de passer au nez et à la barbe de gardes, de rentrer silencieusement dans une propriété, mais aussi de passer inaperçu dans la rue ou dans une foule, en adoptant un comportement qui n'attire nullement l'attention. Elle est également utile pour passer un objet à quelqu'un sans que cela se remarque.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *parviendra à éviter de faire grincer les planches de l'escalier de son domicile*
  - ***Un professionnel*** *saura tirer le meilleur parti de l'environnement pour rester discret*
  - ***Un expert*** *sera en capacité de se déplacer tel un fantôme, sans faire de bruit et sans attirer l'attention*
- ***Compétences connexes :*** *Se cacher, Vigilance,...*



Dissimulation (15 %)

Cacher des indices ou soi-même

Dissimulation permet de cacher toute sorte d'objet, que ce soit sur soi ou dans l'environnement. De la feuille de papier que l'on souhaite dissimuler lors d'une fouille, voir d'une arme, à camoufler un véhicule sous des branchages. Cette compétence permet également de cacher un objet en intérieur, comme un carnet de notes ou la clef du coffre, en espérant ainsi le planquer de manière efficace aux yeux de gens indiscrets.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura facilement dissimuler un petit objet sur lui, comme une feuille pliée*
  - ***Un professionnel*** *saura dissimuler des objets bien plus grands comme un briquet*
  - ***Un expert*** *arrivera à dissimuler une arme de petit calibre ou un autre objet de taille équivalente*
- ***Compétences connexes :*** *Discrétion, Baratin,...*



Écouter (25 %)

Espionner une conversation ou identifier des bruits

Cette compétence regroupe l'art d'écouter des conversations plus ou moins lointaines et plus ou moins fortes, que ce soit avec sa seule ouïe ou avec des appareils d'écoute. Elle permet également de discerner ce qui se dit, ou d'identifier les bruits et les interpréter, comme le clic typique d'une arme à feu que l'on arme ou d'une portière que l'on claque sur un enregistrement. Elle permet également de reconnaître le bruit d'un type de moteur, ou le bip caractéristique de tel modèle de sous-marin grâce à un sonar. Pour cela, il faut bien évidemment avoir une certaine expérience dans ces domaines particuliers : soit être un mécanicien qui a l'oreille, soit avoir fait son service à la marine dans les communications.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *sera en capacité de discerner une conversation proche dans un bistrot pas trop bruyant*
  - ***Un professionnel*** *sera à même de faire le distingo entre plusieurs voix dans une ambiance bruyante*
  - ***Un expert*** *sera capable de discerner et d'écouter une personne qui parle à voix basse dans un brouhaha ambiant*
- ***Compétences connexes :*** *Discrétion, Langues,...*

Dans les années 20

Le matériel d'écoute dans les années vingt subit beaucoup d'évolutions et d'innovations. Si le stéthoscope reste toujours valable pour écouter une conversation au travers d'une cloison, les micros sont largement utilisés, bien que relativement encombrants et obligatoirement filaires. De même, les écoutes téléphoniques sont très aisées à mettre en place. Dans le domaine militaire, les « oreilles » pour scruter l'approche des avions sont mis au point, avant d'être détrônés par le radar, inventé en 1935. Dans le domaine sous-marin, Paul Langevin a inventé le sonar en 1915 et son usage se généralise depuis.



Orientation (10 %)

S'orienter et se repérer, ainsi que lire ou dessiner une carte

Cette compétence permet bien évidemment de s'orienter. Que ce soit avec des outils comme une boussole, un sextant ou avec les éléments naturels comme les étoiles ou les végétaux. Par ailleurs, orientation permet également d'élaborer une route, un cap, de tracer et de lire une carte précise, de comprendre les indications topographiques. Et cela que ce soit en mer, sur terre, ou dans les airs.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura se repérer grâce aux repères usuels (soleil, étoiles, mousses,...)*
  - ***Un professionnel*** *pourra établir des parcours précis à partir de cartes et déterminer un cap ou une route optimale*
  - ***Un expert*** *sera capable de dresser un itinéraire optimal en tenant compte de nombre de facteurs comme le terrain, les vents, les conditions climatiques*
- ***Compétences connexes :*** *Survie, Navigation, Piloter, Sciences de la terre : météorologie,...*

Dans les années 20

Bien que le matériel usuel comme la boussole, le compas magnétique, ou le sextant soit connus depuis longtemps, les années vingt, grâce au développement de l'aviation voient l'usage d'outils moderne se généraliser, comme le pilote automatique, inventé en 1913 par Elmer Ambrose Sperry, ou le compas gyroscopique et stabilisateur du même inventeur (1910). Cependant, le vol de nuit reste très délicat et la navigation à l'estime est un art difficile pratiqué par les aviateurs.

Une grande campagne de cartographie des États-Unis est lancée en 1924, visant à connaître chaque mètre carré du territoire avec précision. En 1929, près de la moitié des terres émergées sont encore mal connues, voir inexplorées.



Pister (10 %)

Suivre une piste physique

Pister permet de suivre à la trace des personnes, des animaux ou des véhicules, qu'ils se déplacent seuls ou en groupe, et dans tout type d'environnement. Cela est possible grâce aux traces laissées : Petite fuite d'huile, empreinte sur un sol meuble, tâches de sang, petites branches cassées ou herbe fraîchement foulée. Il est plus aisé de suivre une trace fraîche sur un sol meuble, et quasi impossible de retrouver une piste ancienne en milieu urbain. Cette compétence permet également d'effacer ou de brouiller ses traces de manière efficace lorsque l'on est celui qui est poursuivi.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *pourra aisément suivre des traces fraîches*
  - ***Un professionnel*** *saura déceler et suivre des traces les plus subtiles ou anciennes*
  - ***Un expert*** *parviendra non seulement à suivre une piste ténue, mais aussi à déterminer le nombre d'individus, le poids de l'animal, son sexe, et beaucoup d'autres détails surprenants*
- ***Compétences connexes :*** *Zoologie, Trouver Objet Caché, Discrétion,...*

Dans les années 20

Hunting with the bow & arrow du docteur Saxton Pope publié en 1923 fait naître un véritable engouement pour la chasse à l'arc. De plus en plus de chasseurs américains décident d'adopter l'arc comme arme principale et une saison spécifique leur est même attribuée dès 1934 dans l'état du Wisconsin. En 1937, l'Amérique compte déjà un million et demi d'archers !



Psychologie (05 %)

Analyser le comportement d'un individu

La psychologie permet d'analyser et de comprendre son interlocuteur, de le manipuler, de trouver ses points faibles et ses motivations. Cela est possible en observant la personne, en ayant une ou plusieurs conversations avec elle. Que ce soit lors d'un interrogatoire ou de la prise de renseignement, psychologie permet de déceler si la personne ment ou si un sujet la met mal à l'aise, si elle cache des informations. Par ailleurs, il est possible d'anticiper les réactions d'un individu et d'essayer d'agir en fonction. Cela peut être très utile, notamment en cas de situation de stress.

• ***Degré de maîtrise :***
- ***Un amateur*** *sera en capacité de déceler le degré de stress d'un individu*
- ***Un professionnel*** *de déterminer avec précision les grands traits de la personnalité de son interlocuteur et d'agir en fonction*
- ***Un expert*** *sera à même de repérer les signes distinctifs les plus discrets qui trahissent les penchants et les points faibles d'un individu durant une banale conversation*

• ***Compétences connexes :*** *Négociation, Interroger, Persuader, Baratin,...*

Dans les années 20

Même si la psychologie naturelle a toujours été utilisée par les chamans, guérisseurs, diseuses de bonne aventure et escrocs, elle n'est étudiée dans les universités, comme une branche de la philosophie, que depuis le milieu du 19e siècle. En Europe, Karl Marbe étudie la « conscience » et Henry Wattle « pensée ». Narziss Ach s'intéresse à « l'introspection expérimentale systématique » et Karl Buhler à « la pensée sans image ». Koffka et Kohler posent les fondations du « gesthalt » et Le Bon et Sighele étudient la « suggestion » et la « psychologie des foules ». En Amérique, Simon et Binet mettent au point le premier test d'intelligence en 1908 et Watson lance le « behaviorisme » en 1913. Catell fonde la *Psychological Corporation* en1921 pour promouvoir l'usage de la psychologie dans l'industrie. Pendant ce temps, en Union Soviétique, Staline lance des recherches sur l'ESP, la télékinésie et autres phénomènes paranormaux. La Duke University, aux USA, suivra cette direction au début des années trente. La publication de référence est *The American Journal of Psychology*, fondé en 1887.



Se Cacher (10 %)

Se fondre dans le décor

Cette compétence permet de se cacher, de se fondre dans le décor, de devenir invisible aux yeux des personnes qui vous recherchent. Elle permet de profiter du terrain ou du contexte, mais aussi l'utilisation de matériel de camouflage, ou tout autre artifice, à cette fin. Elle ne remplace cependant pas la compétence Discrétion; c'est une chose de savoir comment se cacher, c'en est une autre d'être discret!

• ***Degré de maîtrise :***
- ***Un amateur*** *saura se cacher efficacement dans un environnement propice*
- ***Un professionnel*** *connaît les astuces pour disparaître dans une foule ou se fondre dans la masse*
- ***Un expert*** *sera à même de se cacher dans les endroits les plus insolites, en tirant parti de la moindre zone d'ombre ou anfractuosité du terrain*

• ***Compétences connexes :*** *Discrétion, Vigilance,...*

Dans les années 20

Depuis toujours l'homme a su se fondre dans l'environnement. Mais c'est durant la première guerre mondiale, en 1915, que les Français mettent au point le camouflage, en tant que piège optique destiné à tenir en échec l'œil perçant des nouveaux systèmes d'observation visuelle. Le camouflage optique actif sera seulement adopté durant la seconde guerre mondiale.

Trouver Objet Caché (25 %)

Rechercher quelque chose de précis quelque part

Cette compétence, comme son nom l'indique, sert à chercher quelque chose de précis comme un objet caché ou un indice, en fouillant un lieu, une zone ou une dépouille. Elle permet également de découvrir les caches dissimulées ou les passages secrets, à condition de les chercher. Il sera peut-être utile de disposer d'autres connaissances dans ce cas, comme la géométrie ou l'architecture, afin de savoir où chercher en fonction du lieu. Cette compétence peut aussi être utile pour trouver un fragment de balle dans une plaie, une fiole précise dans un laboratoire et même une épingle dans un tas de foin,...

• ***Degré de maîtrise :***
- ***Un amateur*** *pourra trouver les indices les plus évidents*
- ***Un professionnel*** *aura le flair pour chercher méticuleusement et dénicher l'indice caché*
- ***Un expert*** *sera capable de trouver le cheveu, la subtile fragrance résiduelle, ou la miette de tabac compromettante sur de la moquette épaisse*

• ***Compétences connexes :*** *Dissimulation, Psychologie, Vigilance,...*



Vigilance (25 %)

Repérer un détail, être sur ses gardes

La vigilance permet d'être sur ses gardes, de repérer une personne cachée, discrète ou déguisée. Il est également possible de repérer un détail anormal, ou de percevoir un bruit inhabituel, qui alertera la personne d'une présence, d'un piège. La vigilance permet de repérer un individu en filature, ou encore de déceler un piège grâce à un petit détail comme de la terre fraîchement remuée. Contrairement à Trouver Objet Caché, Vigilance est utilisable même lorsque l'investigateur ne cherche rien de précis.

• ***Degré de maîtrise :***
- ***Un amateur*** *remarquera facilement un individu peu discret qui le suit*
- ***Un professionnel*** *sera attentif aux petits signes qui indiquent quelque chose d'anormal*
- ***Un expert*** *sera en mesure de noter le petit détail qui fera la différence entre la vie et la mort, comme un reflet fugace sur la lunette du tireur embusqué*

• ***Compétences connexes :*** *Écouter, Trouver Objet Caché, Discrétion, Se cacher,...*

Exemples de compétences sensorielles à créer soi-même

Lecture sur les lèvres, Lire à l'envers, Œnologie,...

Influence

Cette catégorie regroupe toutes les compétences relevant de l'interaction sociale. L'investigateur en aura grand besoin pour trouver des informations, se faire accepter dans divers milieux ou négocier avec ses pairs.



Baratin (05 %)

Embobiner quelqu'un, monter un bateau

Cette compétence permet de bluffer, emberlificoter,... En un mot, faire prendre des vessies pour des lanternes à son interlocuteur... Contrairement à la compétence *Persuasion*, elle n'a qu'un effet temporaire: La personne, quand elle aura le temps de réfléchir calmement au flot de paroles et d'arguments plus ou moins fallacieux que vous lui avez servi, prendra conscience qu'elle s'est fait rouler dans la farine. Baratin est très utile pour passer un garde de la sécurité, un douanier, faire du plat à une personne du sexe opposé pour passer la nuit avec elle, ou vendre la potion magique qui guérit de tous les maux et fait repousser les cheveux. Cependant, il ne faut pas espérer convaincre sur le long terme, et éviter d'être dans les parages lorsqu'un éclair de lucidité révélera la supercherie.

• ***Degré de maîtrise :***
- ***Un amateur*** *saura embobiner des gens simples*
- ***Un professionnel*** *parviendra à vendre quelque chose de totalement inutile à la plupart des gens*
- ***Un expert*** *sera en capacité de faire croire les choses les plus incroyables même aux personnes les plus sensées, comme le fait de vendre la Tour Eiffel...*

• ***Compétences connexes :*** *Négociation, Persuasion, Crédit, Relations, Pratique Artistique : jouer la Comédie,...*

Dans les années 20

Les années vingt voient l'apogée de l'entourloupe, de l'arnaque et de la carambouille. En 1921, Oscar Hertzell commence à donner de l'ampleur à son escroquerie de la « Fortune de Drake » qui finira par prendre des proportions internationales. Pinkerton sonne l'alarme à propos d'une organisation qui, dans le pays tout entier, écoule des chèques sans valeur auprès des banques. En 1922, Joseph Well « Yellow Kid » (gamin jaune) et un associé réussissent une escroquerie bancaire de 300 000 $. Le Yellow Kid refait surface cette même année à la tête d'une arnaque au faux médium. L'année 1922 voit aussi Victor Lustig « Le Comte » (qui a déjà vendu la tour Eiffel, deux fois) soutirer 10000 $ à une banque. Les escroqueries se multiplient aussi dans l'immobilier et l'assurance. En 1923, Frederick A. Cooke, un prétendant à la découverte du pôle nord, est condamné dans une affaire de concession pétrolière texane. En 1924, des actions sans valeur inondent le Middle West et le Yellow Kid soulage vingt naïfs de Chicago de 500000 $. Victor Lustig se montre à Chicago en 1925 et, avant de s'en aller, refait Al Capone de 5000 $. En 1927, Walter Hohenau allèche les investisseurs avec le dernier convertisseur eau-essence.



Contacts & Ressources (10 %)

Mettre à profit son cercle relationnel

Contacts & Ressources permet d'obtenir des informations et de l'aide auprès de son réseau relationnel. Cela implique d'entretenir ce réseau, de tenir à jour les petites « notes » sur chaque personne, de connaître ses goûts, ses préférences, afin de pouvoir lui faire un petit cadeau, ou de lui rendre un service. En fonction des cercles d'influence de l'investigateur, Contacts permet d'obtenir des informations plus ou moins sensibles, confidentielles ou officielles. De même, il sera possible de trouver un véhicule et de l'essence dans un bled paumé du Sahara, ou tout simplement la pièce nécessaire à réparer sa voiture dans une petite bourgade isolée.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *disposera de quelques contacts*
  - ***Un professionnel*** *aura un véritable réseau de sources d'informations diverses*
  - ***Un expert*** *aura non seulement un important réseau de contacts, mais pourra se targuer de connaître ses pairs dans plusieurs domaines*
- ***Compétences connexes :*** *Crédit, Négociation, Persuasion, Psychologie, Contacts & Ressources, Savoir-vivre,…*



Crédit (15 %)

Jouer de son statut social

Crédit permet de jouer de son influence grâce à son rang social. Elle permet de paraître crédible, de mettre une personne en confiance par son simple nom ou sa position sociale en mettant celle-ci en avant. Grâce à Crédit, il est possible d'obtenir un prêt auprès d'une banque ou d'une entreprise, de faire accepter un chèque sans provision ou de se faire dispenser d'une demande de garanties. Un officiel, comme un agent fédéral ou un inspecteur, pourra user de son crédit pour impressionner ses interlocuteurs ; un notable d'une ville pourra en user pour convaincre la foule de ses concitoyens qu'un danger les menace.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *sera une personne de bonne réputation*
  - ***Un professionnel*** *aura une image de sérieux, véritable notable à qui on fait confiance*
  - ***Un expert*** *est reconnu comme étant irréprochable, son seul nom suffisant à débloquer de grosses sommes ou à obtenir des autorisations ou dérogations*
- ***Compétences connexes :*** *Savoir-vivre, Langues, Culture artistique, les Sciences humaines en général,…*

Dans les années 20

Le rang social revêt une importance toute particulière dans les années vingt, car il est synonyme de niveau de vie et d'appartenance à une classe. La notion de lutte des classes est omniprésente dans de nombreux pays depuis l'avènement du régime communiste en 1917, en Russie. Le rang social définit la manière d'être, les loisirs, l'habillement, l'éducation et beaucoup d'autres choses. Il est malvenu de se marier entre ouvrier et bourgeois, ou simplement de fréquenter une classe inférieure à la sienne. La plupart des transports proposent trois classes : la première pour les personnes riches et influentes, la seconde pour la classe moyenne et la petite bourgeoisie, et enfin la troisième, dédiée aux pauvres, aux immigrants.



Imposture (00 %)

Se faire passer pour quelqu'un d'autre

L'imposture est l'art de se faire passer pour quelqu'un d'autre, à la fois en l'imitant et en se grimant pour lui ressembler. Cette compétence permet également de jouer un personnage, que ce soit sur scène ou dans la vie de tous les jours, en le rendant crédible au travers de ses petites manies, son phrasé, ses tics, etc. Il est également possible de se faire passer pour un officiel, par exemple un agent fédéral, en disposant des bons accessoires (costume, plaque,…) ou encore un journaliste en adoptant les manières « typiques » de cette profession.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *parviendra à se grimer grossièrement et à imiter les attitudes simples d'un individu*
  - ***Un professionnel*** *saura entrer dans la peau d'un personnage, avec ses petits tics*
  - ***Un expert*** *sera en mesure de se faire passer pour une personne, y compris auprès des proches de celle-ci*
- ***Compétences connexes :*** *Pratique artistique : jouer la comédie, Psychologie, Crédit,…*



Interroger (10 %)

Obtenir des renseignements ou aveux d'un individu

Cette compétence permet de mener un interrogatoire, de connaître les diverses techniques pour obtenir les informations recherchées ainsi que les astuces pour soutirer des informations. Que ce soit dans une salle d'interrogatoire ou sur l'oreiller, il est possible de faire passer à table n'importe qui ou presque, et ce de manière à ce qu'il ne s'en rende même pas compte dans le meilleur des cas. Cette compétence n'a rien à voir avec la torture et les techniques « musclées ».

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *parviendra à obtenir des informations d'une personne à la volonté faible*
  - ***Un professionnel*** *saura cuisiner les criminels endurcis ou obtenir des informations confidentielles en utilisant les bons arguments*
  - ***Un expert*** *sera à même de cuisiner la plus endurcie des crapules pour lui faire avouer tout ce qu'il souhaite, ou obtenir des informations au cours d'une simple conversation sans que la personne ne s'en rende compte*
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie, Persuasion,…*



Jeu* (10 %)

Pratiquer un jeu de société

La compétence jeu permet de jouer à divers jeux, que ce soit en tant qu'amateur, pour passer le temps, ou en tant que professionnel pour gagner sa vie. Cela inclut la connaissance des règles et de leurs subtilités, ainsi que l'art de les contourner à son avantage, et même de tricher.

- ***Choix possibles :*** *Un type de jeu : hasard, stratégie, cartes, etc.*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *jouera pour le plaisir, pour passer le temps*
  - ***Un professionnel*** *maîtrise suffisamment son art pour en vivre en remportant régulièrement des prix et tournois*
  - ***Un expert*** *parviendra non seulement à en vivre, mais connaîtra toutes les astuces et subtilités pour systématiquement gagner une partie*
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie, Baratin,…*

Dans les années 20

Capablanca, d'origine cubaine, gagne en 1921 le championnat du monde d'échec contre Emanuel Lasker. Il conserve son titre pendant 6 ans (il ne perdit que 4 parties sur environ 200) jusqu'en 1927 où il le perd à Buenos Aires contre Alexandre Alekhine. Dans un tout autre domaine, Charles Darrow crée le Monopoly en 1933. De simple chômeur, il deviendra millionnaire.



Négociation (05 %)

Marchander, passer un accord

Négociation permet aussi bien de marchander un prix sur un marché que d'établir les termes d'un accord commercial, politique ou diplomatique. Quel que soit l'objet en jeu, négociation permet de se mettre d'accord, d'établir les termes d'un contrat, écrit ou oral. Cette compétence est très utile lorsqu'il s'agit d'obtenir les droits de passage sur les terres d'un souverain d'une république bananière, d'établir un contrat d'exploitation d'une mine perdue, d'obtenir une escorte armée, ou dans un domaine plus trivial de négocier le tarif d'une professionnelle,…

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura marchander le prix d'un souvenir sur un marché*
  - ***Un professionnel*** *sera en mesure de négocier les conditions d'un contrat commercial*
  - ***Un expert*** *parviendra à poser les bases d'un accord entre deux états rivaux ou des entreprises concurrentes*
- ***Compétences connexes :*** *Savoir-vivre, Psychologie, Relations, Contacts & Ressources, Persuasion, Langues,…*

Dans les années 20
Parmi les grands philanthropes américains de l'époque, on peut citer Andrew Carnegie, Georges Eastman, Henry Ford, Daniel Guggenheim, Andrew Mellon, Julius Rosenwald et J.-P. Morgan (le plus jeune), la plupart ont créé une fondation philanthropique.



Perspicacité (INTx2 %)

Déceler les mensonges ou baratins

La perspicacité permet de se rendre compte si on se fait embobiner ou mener en bateau. C'est un mélange de psychologie et de vigilance : On note les petits détails du comportement d'un individu, qui sont autant d'indices permettant de savoir s'il y a embrouille ou non. Il est aussi possible de comprendre des problèmes plus rapidement ou de trouver des solutions de bon sens à des difficultés.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *parviendra à déceler les embrouilles cousues de fil blanc*
  - ***Un professionnel*** *parviendra à détecter les ruses subtiles*
  - ***Un expert*** *sera en mesure de repérer, avant même qu'il ait commencé à parler, un bonimenteur*
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie,...*



Persuasion (15 %)

Ranger quelqu'un à son point de vue

À l'inverse de la compétence Baratin, Persuasion permet de convaincre de manière durable une personne. Elle adhérera à votre point de vue sur le long terme, étant convaincu du bien fondé de vos arguments. Elle permet de convaincre le shérif de la ville qu'une menace réelle rôde près de la vieille mine, que ce ne sont pas des légendes ou des farces d'adolescent. Elle permet de rallier des personnes à une idéologie politique, une théorie philosophique ou scientifique.

- ***Durée :*** *De quelques heures à plusieurs jours, en fonction du degré d'inclination de la personne envers les idées de l'interlocuteur*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *parviendra à convaincre sa femme qu'il était bien au cinéma et non ailleurs*
  - ***Un professionnel*** *arrivera à rallier des partisans pour une cause*
  - ***Un expert*** *sera à même de convaincre l'académie des sciences du bien fondé d'une théorie révolutionnaire sur l'évolution*
- ***Compétences connexes :*** *Relations, Langues, Psychologie,...*



Savoir-vivre (Édu x2 %)

Faire preuve de bienséance, respecter les us

Le savoir-vivre regroupe la connaissance des us et coutumes, de la politesse, et le respect des normes sociales et des coutumes. En fonction du milieu dans lequel on évolue, cette compétence permet de s'adresser à un chef tribal sans commettre d'impairs et d'ainsi conserver sa tête sur les épaules, ou tout simplement de dresser un plan de table pour une soirée mondaine afin que chacun des convives passe une excellente soirée.

- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura se tenir correctement en société*
  - ***Un professionnel*** *appliquera les subtilités du protocole et de la bienséance*
  - ***Un expert*** *sera à même de saisir les plus petites nuances d'un protocole et en jouer afin d'arriver à ses fins*
- ***Compétences connexes :*** *Relations, Langues, Culture artistique, Sciences humaines,...*

Dans les années 20
La bienséance occidentale est placée sous le signe du livre *Étiquette*, d'Emily Post, qui paraît en 1922 et devient très vite un best-seller. Il regroupe toute l'étiquette de la bienséance, de comment dresser une table et son plan à savoir se tenir en toutes circonstances. Par ailleurs, les connaissances des us & coutumes des autochtones par les coloniaux ne cessent de croître, et de nombreux récits d'aventures permettent de découvrir les mœurs étrangers venus de l'autre bout du monde

Exemples de compétences d'influence à créer soi-même
Meneur d'hommes, Séduction,...

Action

Cette catégorie regroupe toutes les compétences utilisées dans les situations extrêmes, où l'investigateur doit compter sur son physique pour sauver sa vie ou celle des autres.



Armes à Feu* (20 %)

Se servir d'une arme à feu

Cette compétence permet de se servir des armes à feu, de les nettoyer, les recharger et les entretenir.

- ***Choix possibles :*** *Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Armes anciennes*
  - ***Armes de poing :*** *Toutes les armes conçues pour être utilisées avec les mains, comme les pistolets, les revolvers et les derringers*
  - ***Armes d'épaule :*** *Toutes les armes à canon long qui ne sont pas faites pour tirer en rafale, comme les fusils, les carabines et les fusils de précision*
  - ***Armes automatiques :*** *Toutes les armes conçues pour tirer en rafale, comme les pistolets-mitrailleurs, mitraillettes et fusil d'assaut*
  - ***Armes anciennes :*** *Les armes à poudre comme les mousquets, les pistolets de duel, et plus généralement toutes les armes à feu ne fonctionnant pas avec des cartouches à douille*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura utiliser une arme à feu de manière usuelle*
  - ***Un professionnel*** *saura en tirer le meilleur parti*
  - ***Un expert*** *parviendra à l'utiliser comme si elle était une véritable extension de lui-même, en tirant les yeux bandés, dans son dos, ou tout autre exploit tel que l'on peut en voir sur scène*
- ***Compétences connexes :*** *Corps à corps, Métier : armurerie,...*



Armes blanches* (20 %)

Se servir d'une arme blanche

Cette compétence permet de se servir d'armes blanches et de les entretenir.

- ***Choix possibles :*** *Armes de mêlée, Armes de jet, Armes à propulsion, Armes de lancer*
  - ***Armes de mêlée :*** *Toutes les armes à une ou deux mains conçues pour être utilisées au contact, comme les épées, rapières, haches, matraques, couteaux, canne épée,...*
  - ***Armes de jet :*** *Toutes les armes pouvant être lancées à une main, comme les couteaux de lancer, les fléchettes et autres étoiles de lancer*
  - ***Armes à propulsion :*** *Toutes les armes utilisant un dispositif pour propulser un projectile, comme les arcs, arbalètes, frondes,...*
  - ***Armes de lancer :*** *Toutes les armes conçues pour être lancées, comme les javelots et les lances*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura se servir de ce type d'arme sans se blesser*
  - ***Un professionnel*** *en maîtrisera l'équilibre et pourra l'utiliser de manière optimale*
  - ***Un expert*** *saura l'utiliser telle une extension de sa main et en tirer le meilleur parti, la maîtriser avec une précision et une vitesse redoutable*
- ***Compétences connexes :*** *Corps à corps, Métier : armurerie,...*



Armes exotiques* (00 %)

Utiliser des armes particulières

Cette compétence permet d'utiliser les armes nécessitant un entraînement spécifique pour être maniées, comme le fouet, le bolas, le garrot, le boomerang, etc.

- *Choix possibles : Toutes les armes non usuelles, chaque arme étant considérée comme une compétence à part entière*
- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur connaîtra les bases pour utiliser l'arme sans se blesser*
  - *Un professionnel saura utiliser l'arme pour ce qu'elle est*
  - *Un expert saura pleinement tirer parti des spécificités que procure l'arme*
- *Compétences connexes : Corps à corps, Métier : armurerie*



Artillerie* (15 %)

Se servir d'armes militaires lourdes

Cette compétence permet d'utiliser toutes les armes lourdes, de la mitrailleuse au canon, en passant par le mortier.

- *Choix possibles : Mortier, Mitrailleuse lourde, Canons,...*
- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur saura utiliser ces armes de manière simple pour faire feu*
  - *Un professionnel pourra les utiliser avec leur plein potentiel*
  - *Un expert saura tirer le meilleur parti des conditions, comme le vent, l'hydrométrie, pour utiliser ce type d'armes au maximum de leurs capacités*
- *Compétences connexes : Sciences formelles : physique, mathématique, météorologie, Métier : armurerie, Métier : mécanique,...*



Athlétisme (15 %)

Crapahuter, sauter, nager...

L'athlétisme permet de courir, nager, sauter, grimper, ramper, lancer, faire du rappel, faire des cascades, courir sur les toits, garder l'équilibre,... En un mot, d'effectuer toutes les actions physiques et sportives. Un investigateur désirant développer un sport en particulier devra créer la compétence en question.

- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur fera du sport pour s'entretenir*
  - *Un professionnel sera capable de soutenir un effort intense et capable de remporter des championnats nationaux*
  - *Un expert qui connaît parfaitement les limites de son corps sera apte à remporter une médaille olympique*
- *Compétences connexes : Sciences de la vie : biologie,...*

Les performances des athlètes : médailles d'or

Jeux olympiques	1920	2000
100 mètres	10, 8 s	9,87 s
Marathon	2h 32 m 36s	2h 10m 11s
Saut en longueur	7,15 m	8,55 m
Saut en hauteur	1,94 m	2,35 m
Lancer du poids (7,26 kg)	14,81 m	21,29 m
100 mètres nage libre	1m 00 s 4 c	48,30 s
Lancer du javelot	65, 8 m	91,17 m



Conduite* (20 %)

Conduire différents engins

Cette compétence permet de conduire tout type de véhicules terrestres, que ce soit une voiture, un chariot, une calèche, une moto ou encore des véhicules chenillés.

- *Choix possibles : Automobile, Hippomobile, Deux roues, Véhicules chenillés,...*
- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur saura conduire un véhicule pour son utilisation normale,*
  - *Un professionnel saura exploiter les capacités de l'engin pour rouler à tombeau ouvert ou sur des terrains difficiles*
  - *Un expert sera en mesure de disputer des courses, d'utiliser pleinement sa machine pour effectuer les manœuvres les plus périlleuses sur les terrains les plus délicats*
- *Compétences connexes : Vigilance, Bricolage, Métier : mécanique,...*

Dans les années 20

Aux États-Unis, un permis de conduire est délivré par les différents États. La plupart fixent l'âge minimum à 16 ans mais des exceptions existent, en particulier en ce qui concerne l'usage de véhicule agricole pour le travail de la ferme. Pour obtenir son permis, un rapide examen théorique écrit doit être réussi avant la pratique au volant sous les yeux d'un agent de police. Ces deux examens et le paiement d'une taxe donnent droit à un permis qui est, généralement, valable deux ans avant renouvellement. Les permis de conduire sont reconnus dans les autres États mais ils peuvent être révoqués par un juge notamment lorsque le conducteur est trop souvent mis à l'amende pour mauvaise conduite.



Corps à corps* (DEX x 2 %)

Se battre avec ses poings et pieds

Cette compétence recouvre l'ensemble des engagements de contact, que ce soit la bagarre, la pratique des arts martiaux, l'esquive, les blocages ou les empoignades.

Cependant, pour développer un art martial, il faut disposer de la compétence Bagarre à un niveau supérieur. La compétence d'arts martiaux ne pouvant pas dépasser le niveau de Bagarre.

- *Choix possibles : Bagarre, un art martial (cf. encadré ci-contre)*
- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur saura porter quelques coups et se défendre*
  - *Un professionnel sera un combattant ayant suivi un entraînement régulier et sera en mesure de défendre chèrement sa vie*
  - *Un expert sera une véritable arme vivante, capable de porter des coups impressionnants avec une maîtrise exceptionnelle de son corps*
- *Compétences connexes : Armes blanches, Armes Exotiques, Armes à Feu,...*

Dans les années 20

Les champions poids lourds de la décennie en Lutte comprennent Gus Sonneberg, Joe Stecher, Stanislaus Zbyszko et Ed Lewis « l'Étrangleur ». Les arts martiaux les plus connus du grand public sont la Savate française, le Judo et le Jiu-Jitsu japonais (ou Ju-Jutsu). La première est un style français de boxe avec les pieds qui intègre certains traits indochinois. Les deux autres sont des arts martiaux traditionnels du Japon. La lecture de *Jiu-Jitsu Tricks* (1905) de K. Saito permet d'en savoir plus.



Équitation (05 %)

Utiliser un animal de monte

Cette compétence permet de chevaucher tous les animaux de monte : Chevaux, chameaux, mules, etc. Par défaut, pour un investigateur occidental, on considère le cheval comme animal de monte. Il pourra peut-être rencontrer quelques difficultés avec des animaux dont il n'a pas l'habitude.

- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur saura monter pour une promenade dominicale*
  - *Un professionnel pourra passer ses journées à dos de cheval, passer dans les endroits délicats*
  - *Un expert sera en mesure d'effectuer de véritables figures acrobatiques avec son animal, en dirigeant celui-ci de manière très précise, jusqu'à lui faire affronter ce dont il a naturellement peur, comme le feu ou les détonations*
- *Compétences connexes : Conduite : Hippomobile, Métier : dressage, Zoologie,...*

Dans les années 20

Presque toutes les armées ont des régiments de cavalerie en service actif. Les armées coloniales s'adaptent aux conditions locales, ainsi les compagnies de méharistes de l'armée française sillonnent le Sahara à dos de dromadaires, car les automobiles ne peuvent guère s'y aventurer. Les spectacles de « Femmes centaures », cavalières émérites sont très à la mode, la plus célèbre étant la Baronne Radhen et son cheval Czardas.



Navigation (00 %)

Piloter les engins maritimes

Cette compétence permet d'utiliser tout type de navires et engins sous-marins, que ce soit des voiliers, des chaloupes ou des bateaux diesel. Elle englobe la connaissance de la mer et de ses caprices.

- *Degré de maîtrise :*
  - *Un amateur saura diriger un voilier pour sa sortie dominicale*
  - *Un professionnel sera apte à effectuer de longues traversées*
  - *Un expert aura la capacité d'affronter le gros temps sans broncher ou de naviguer entre des récifs particulièrement traîtres*
- *Compétences connexes : Météorologie, Survie, Orientation, Langue : morse, Sciences de la terre, Opérateur TSF, Métier : mécanique,...*

Choisir son art martial

Pour chaque art martial est indiqué l'effet associé en combat. (cf. *Les arts martiaux*, p. 89)

Boxe
La boxe à poings nus, ainsi nommée depuis le 18e siècle, est différente de la boxe anglaise ou française. Ses règles permettent le corps à corps, l'étouffement, les coups lorsque l'adversaire est impuissant et le combat au « finish ». Des combats officiels se sont tenus jusque dans les années 1890. Elle a été interdite et supplantée par la boxe anglaise. Cependant des combats clandestins de boxe à poings nus ont toujours lieu.
Effet : *Coup violent*

Boxe Anglaise
Codifiée en 1857 par des règles dues au marquis de Queensberry, la Boxe Anglaise est le prolongement de la Boxe et du Pugilat Grec. Ses règles instaurent le port des gants et interdisent l'utilisation des pieds et de la tête. Ces mêmes règles régissent encore aujourd'hui la Boxe professionnelle.
Effet : *Coup violent*

Lutte
L'origine de la lutte remonte à l'Antiquité. Initialement grecque, la lutte a été adoptée par les Romains qui la débarrassèrent de son caractère brutal.
L'objectif est d'envoyer l'adversaire au tapis soit en le déséquilibrant, soit en recourant à des prises.
Effet : *Manœuvres de lutte*

Judo
La Voie de la Souplesse fut créée par le Japonais Kano Jigoro (1860-1938) en 1882, au sein du temple bouddhique Eiho-ji. Le Judo puise son inspiration dans les techniques du Jujitsu. Très populaire au Japon à partir de 1890, il est enseigné à partir de 1911 dans les écoles. Kano Jigoro fit un voyage en Grande-Bretagne en 1885 pour le promouvoir et le Budokwai, le premier dojo européen, s'ouvrit à Londres en 1918. La police parisienne a commencé à pratiquer le Judo en 1905. Le Judo était déjà solidement implanté en Europe durant l'entre-deux guerres. Le Judo est composé de techniques d'immobilisations, de projections, de techniques pour assommer, désarmer et étrangler l'adversaire.
Effet : *Manœuvres de lutte*

Jujitsu
Ancêtre de la plupart des arts martiaux, le Jujitsu est créé par les Bushi (guerriers) japonais aux alentours du 13e siècle. Il a été exporté en Chine vers le 17e siècle. Codifié dans la seconde moitié du 19e siècle, il a été supplanté par le Judo à partir de 1890.
Les écoles de Jujitsu ne s'enseignaient que par la pratique : des techniques dangereuses et mortelles destinées à anéantir un adversaire armé. Il ne s'agit pas d'un sport, mais d'un art pratiqué par les Samouraïs et les Ninjas.
Effet : *Manœuvres de lutte*

Boxe Française ou « Savate »
Inspirée par le style des combats de rue des apaches de Ménilmuche, elle a été codifiée vers 1820 par Michel Casseux, qui y a inclus des notions de Boxe Anglaise. Elle est populaire en France jusqu'à la fin du 19e siècle. Après la première guerre mondiale, elle a été peu à peu occultée par la Boxe Anglaise. La particularité de la Savate est l'utilisation des poings et des pieds.
Effet : *Coup douloureux*

Canne de combat
La canne de combat ou canne d'arme est l'un des rares sports de combat français, on en parle même comme d'un art martial Français, même si sa codification en tant que sport ne permet pas cette appellation officiellement. L'historique de ce sport est lié à l'utilisation de la canne par les bourgeois du 19e siècle qui voulaient pouvoir se défendre avec. La canne était dans les mains des citadins et le bâton dans celles des paysans. Après la première guerre mondiale, sa pratique tend à disparaître. Le bâton enseigné à l'armée française et américaine, tout comme les techniques de baïonnettes, disparaissent progressivement à la même période.
Pour la petite histoire, le bâton français a hérité sa technique de la pratique de l'épée à deux mains.
Effet : *Coup douloureux*

Dans les années 20
Les types de navires les plus courants sont les diesels, bien qu'il y ait encore des vapeurs. C'est l'époque des grands paquebots luxueux, de la compétition du ruban bleu entre les transatlantiques. Le plus célèbre duel se livrant entre le *Queen Mary* et le *Normandie* qui tour à tour remportent le prix dans les années trente et établissant le record de la traversée à 3 jours 21 heures et 48 min en août 1938. Les stars d'Hollywood, ainsi que le Gotha, apprécient particulièrement les Yatchs pour les croisières privées.



Piloter* (00 %)

Piloter les engins aériens
Cette compétence permet de piloter tout ce qui peut voler, ainsi que de décoller et d'atterrir. Elle permet également d'effectuer des acrobaties aériennes et d'engager des combats de type « dogfight » (chasseur contre chasseur).

- ***Choix possibles :*** *Avion, Hélicoptère, Montgolfière, Dirigeable*
- ***Degré de maîtrise :***
  - ***Un amateur*** *saura effectuer des vols dans de bonnes conditions et sur de courtes distances*
  - ***Un professionnel*** *fera sans problème de longs trajets dans des conditions normales*
  - ***Un expert*** *pourra non seulement effectuer des acrobaties, mais aura les capacités pour affronter les pires conditions ou atterrir dans un mouchoir de poche*
- ***Compétences connexes :*** *Météorologie, Survie, Orientation, Langue : morse, Opérateur TSF, Métier : mécanique, Physique,…*

Dans les années 20
Le célèbre pilote de dirigeable allemand Hugo Eckener traverse l'Atlantique (1924), fait le tour du monde (1929) et survole un pôle (1931). Eddie Rickenbacker, l'as américain de la Grande Guerre, est employé actuellement par *Cadillac* etrejoindra *American Airways* en 1932. Charles Lindbergh fait sa fameuse traversée de l'Atlantique en 1927 et rentre pour un défilé triomphal à New York. Les premiers essais concluants d'hélicoptères opérationnels n'auront lieu que vers la fin des années trente.

Exemples de compétences d'Action à créer soi-même
Plongée, Saut en parachute, tous les sports : golf, football, base-ball,…

Les finitions

Pour finir votre investigateur, il ne vous reste plus qu'à déterminer des points qui ne sont pas quantifiés en terme de règles, comme sa description, son état civil et son histoire personnelle.

Son âge, son état civil et sa description

L'âge, l'état civil et la description font partie des choses qui caractérisent l'investigateur au premier regard. Prenez soin de bien penser ces aspects.

Son âge

Par défaut, l'âge de l'investigateur se situe dans une fourchette égale à son Éducation plus 6 ans. Pour chaque tranche de dix ans au-dessus de ce minimum, ajoutez 1 point en ÉDU, et répartissez le multiplicateur de style de jeu (20 pour *Horreur Lovecraftienne*, 30 pour *Investigation Occulte* et 40 pour *Aventures Pulp*) en points de pourcentage supplémentaires dans les compétences d'occupation. Pour tenir compte du vieillissement, retirez également 1 point en FOR, CON, DEX ou APP, au choix, par décennie additionnelle (N'oubliez pas de recalculer les valeurs dérivées en tenant compte de ces modifications).

Son état civil

Nom, prénom, sexe et nationalité suffisent à définir l'état civil de l'investigateur.

- **Nom et prénom** : Choisissez si possible un nom qui vous paraît évocateur et intéressant.
- **Sexe** : Les règles n'accordent aucune importance à la distinction des sexes. Vous pouvez aussi bien jouer un homme qu'une femme.

Jouer un homme ou une femme ?

Dans les années vingt beaucoup de professions sont exclusivement masculines, peu de femmes sont journalistes, professeur ou enquêtrice. Par ailleurs, dans l'œuvre de Lovecraft, la femme est pour ainsi dire absente. Mais dans *L'Appel de Cthulhu*, sentez-vous libre de faire selon votre bon vouloir. Après tout, il n'est pas surprenant de voir une journaliste dont le père est directeur de journal, des aventurières de tout bord sillonner le monde, etc. Cela peut même être l'occasion de jouer des personnages hauts en couleur !

L'implication des investigateurs

Pour chaque scénario de cette nouvelle édition de *L'Appel de Cthulhu* vous trouverez des idées ou suggestions pour impliquer les personnages dans l'aventure. Pour faire une idée du type d'implications que vous pourrez trouver, regardez le scénario présent dans cet ouvrage, p. 239.

• **Nationalité** : Choisissez le pays natal de votre investigateur selon votre envie. Ce choix peut toutefois influencer certains détails comme sa langue maternelle. Il est probable qu'un investigateur de nationalité américaine parle anglais, mais rien n'empêche de jouer un fils d'immigrant dont la langue maternelle est l'italien, le polonais, ou toute autre langue. En ce cas, il est conseillé de choisir l'anglais comme seconde langue.

Sa description

Une description succincte mais évocatrice de votre investigateur peut être utile. Si vous êtes en panne d'inspiration ou peu versé dans ce genre d'exercice, n'hésitez pas à vous rabattre sur des acteurs ou personnages connus pour trouver l'inspiration. Vous pouvez dessiner le portrait de votre investigateur ou utiliser à la place une illustration appropriée choisie dans un magazine ou un livre. Une image, même petite, est souvent bien plus évocatrice qu'un long discours. Les stars du cinéma des années 20 et 30 peuvent parfaitement convenir, quelle que soit l'époque à laquelle vous jouez.

Sa motivation

Qu'est-ce qui motive votre investigateur ? Est-ce la soif de connaissance, l'attrait du paranormal, la quête de la vérité, ou tout simplement la soif d'aventure ? Posez-vous la question de ce qui fait avancer votre investigateur, ce qui le passionne, et de ses relations avec les autres. Ne perdez pas de vue que *L'Appel de Cthulhu* est un jeu de rôle, c'est-à-dire un jeu collectif où l'on joue en groupe, entre amis. Évitez, autant que faire se peut, de créer un investigateur asocial qui reste cloîtré chez lui et ne voit jamais personne… Il serait délicat de faire participer un tel personnage à une aventure !

Son histoire personnelle

Pour créer l'histoire personnelle de votre investigateur, inutile de faire une biographie détaillée année par année. Concentrez-vous sur les grands événements qui ont marqué sa vie. Un élément qui peut grandement faciliter votre approche sont les compétences dont il dispose. Posez-vous la question des circons-

Création de Daisy Jones

Suite à la fin tragique d'Harvey Walters, le célèbre journaliste new-yorkais, sa joueuse décide de créer un nouvel investigateur. Elle commence par se munir d'une fiche d'investigateur vierge, d'un crayon et de trois dés à six faces, avant d'ouvrir le livre à la page 66, *Votre investigateur en 20 minutes*.

Caractéristiques

En premier lieu, elle définit les caractéristiques de son nouvel investigateur :

- **FOR (Force)** : La joueuse lance 3D6 et obtient un score de 9. C'est un score dans la moyenne humaine, tout à fait ordinaire.
- **DEX (Dextérité)** : Le jet de 3D6 donne un score de 13, ce qui est très légèrement au-dessus de la moyenne. L'investigateur sera donc adroit.
- **INT (Intelligence)** : Le jet de 2D6 +6 donne 16, un excellent résultat ! L'investigateur est intelligent, débrouillard, et on peut estimer son QI à 120-130, ce qui est au-dessus de la moyenne !
- **CON (Constitution)** : Un résultat de 12 avec 3D6. Décidément, le physique n'est pas son point fort, avec une Force et une Constitution ordinaire. Rien de dramatique, cependant !
- **APP (Apparence)** : Un nouveau jet de 3D6 donne un résultat de 17. Exceptionnel ! Il n'est peut-être pas un foudre de guerre, mais au moins il est à tomber par terre !
- **POU (Pouvoir)** : Un résultat de 14 avec 3D6. En plus d'être avenant, l'investigateur est volontaire et a un caractère bien trempé !
- **TAI (Taille)** : Un jet de 2D6 +6 donne un résultat de 8. Ce qui indique que l'investigateur est petit et bien proportionné, ou grand et maigre… La joueuse, au vu des autres caractéristiques physiques, opte pour un personnage féminin, de petite taille mais bien faite de sa personne !

La joueuse peut, grâce à ses caractéristiques, se faire une première idée de son investigateur. Déjà, ce sera une investigatrice, assez petite, très jolie, bien élevée et avec son petit caractère bien à elle. Le premier nom qui lui vient à l'esprit est Daisy. Pourquoi pas, ça sonne très « année vingt » !

Les attributs et dérivés

Maintenant que les caractéristiques de Daisy sont déterminées, la joueuse calcule les attributs, c'est-à-dire les caractéristiques multipliées par 5. Puis, elle continue à déterminer les dérivés :

- **Points de Vie** : La somme de la CON et de la TAI de Daisy est égale à 20 (12+8). En divisant ce chiffre par 2, on obtient 10 Points de Vie, un score très moyen. Son **Seuil de blessure** est déterminé en divisant ses points de vie par 2, soit un résultat de 5. Daisy devra plutôt compter sur son charme et son intelligence pour se sortir des situations difficiles
- **Santé Mentale (SAN)** : En multipliant par 5 le POU de Daisy, on obtient 70, ce qui est un très bon score. La joueuse reporte ce chiffre dans Santé Mentale Initiale et entoure ce chiffre dans le compteur de points de SAN.
- **Impact** : La somme de la FOR et de la TAI de Daisy est égale à 18 (9+7). Le modificateur d'Impact est donc nul.
- **Points de Magie** : Leur nombre étant égal au POU, Daisy en possède 14.

Alors qu'elle remplissait ces divers éléments, la joueuse a l'idée d'un nom de famille pour son personnage : Jones. C'est un nom qui sonne bien, qui de plus est un clin d'œil à un célèbre archéologue du cinéma !

Choix de l'occupation

La joueuse doit maintenant choisir l'occupation de Daisy. C'est un choix important qui va déterminer les principales compétences de Daisy. Au vu des caractéristiques, elle décide que Daisy sera dilettante, fille d'un riche homme d'affaire qui dispose de tout son temps pour faire ce qui lui plaît !

Elle lui offre le choix entre les 3 particularités suivantes : la compétence *Plaire à la gent du sexe opposé*, ou un bonus de + 10 % à la compétence *Crédit*, ou un bonus + 1 en APParence. La joueuse opte pour la compétence *Plaire à la gent du sexe opposé*, vu l'APP de Daisy, elle est persuadée qu'elle parviendra à tirer les vers du nez de nombreux PNJ hommes ! Elle lance un D20 et obtient un score de 10. Elle additionne celui-ci à 50, ce qui lui donne un niveau de 60 % dans cette compétence. Pas mal !

L'occupation offre également ses cercles d'influence suivants : Gotha, Business, et Médias. La joueuse les note dans l'ordre sur sa fiche, c'est-à-dire en Proche, Éloigné et Opposé.

Et enfin, elle va pouvoir répartir ses points de compétences entre les compétences suivantes : *Contacts & Ressources, Crédit, Équitation, Jeu*, Sciences humaines* (Droit, Loi, Comptabilité,…)*, et des compétences au choix, selon les envies et loisirs de l'investigateur.

L'occupation indique aussi l'équipement fétiche de l'investigateur. Pour Daisy, ce sera son chéquier, qui lui confère un bonus de 10 % lorsqu'elle l'utilise. Très pratique pour les négociations et achats !

Choix des compétences

Maintenant que la joueuse connaît les compétences d'occupation de Daisy, elle va devoir y répartir ses points de compétence. Le style de jeu étant *Horreur Lovecraftienne*, elle dispose de l'ÉDU x 20 pour celles-ci, soit 340 points, et de l'INT x 10, soit 160 points, pour les compétences autres que celles fournies par l'occupation !

La joueuse devra également choisir une compétence avec un minimum de 60 % qui sera la profession de Daisy. Comme elle la voit comme une jeune femme insouciante, qui « touche à tout », elle décide que ce que Daisy sait faire le mieux, c'est tirer les vers du nez en usant de son charme naturel. Elle choisit donc *Plaire à la gent du sexe opposé* comme compétence professionnelle !

Du coup, elle choisit la profession de Daisy,

tances dans lesquelles il les a acquises : Sur le terrain ? À l'université ? Les deux ? S'il dispose de plusieurs langues, a-t-il voyagé dans les pays où elles sont pratiquées ? Si oui, lui est-il arrivé quelque chose d'important durant ses voyages ? S'il dispose de compétence d'arme, est-ce parce qu'il a fait l'armée ou parce qu'il est chasseur ?
Faites simple, donnez les grands jalons. En cours de partie, vous aurez l'occasion de remplir les blancs.



Exemples de motivations

Dans les récits liés au Mythe, plus particulièrement ceux de H.P. Lovecraft, le principal moteur des protagonistes et la soif de connaissance. Pour retranscrire cela *dans L'Appel de Cthulhu*, il suffit simplement de jouer des amateurs de mystères, d'occultisme, de livres anciens, d'archéologie, etc. Ce centre d'intérêt peut être tout à fait suffisant pour que les investigateurs se sentent attirés par des événements étranges. Dans une optique plus Pulp, aucune motivation n'est nécessaire ! Les personnages sont des têtes brûlées qui se jettent dans l'aventure corps et âme, sans avoir besoin de raison autre que le frisson du danger ! Gardez cela à l'esprit si vous avez décidé d'adopter le style *Aventures Pulp*.

en décidant que ce serait une « Flapper Girl », c'est-à-dire une jeune femme à la mode, indépendante, qui profite de la vie ! Et elle aura 23 ans.
Daisy possède déjà 85 % dans sa langue Maternelle (ÉDU x 5 %). La joueuse commence à répartir les 340 points dans les compétences d'occupation. Elle commence à mettre 40 points dans *Contacts & ressources*, ce qui lui donne un score de 50 % avec le niveau de base de 10 % de cette compétence. Elle investit également 40 points en *Crédit*, qui a une base de 15 %, ce qui lui donne un score de 55 %. Ensuite, comme Daisy est une jeune fille riche, elle décide d'investir 40 en *Jeu* pour un score total de 50 % grâce aux 10 % de base de la compétence. Pour celle-ci, elle doit cependant choisir le type de jeux pratiqués. Elle opte pour « Casino », qui correspond bien au style de vie de Daisy !
Contrairement à son précédent personnage, la joueuse décide que Daisy ne sera pas une fervente des études, et préfère en faire une spécialiste de relations humaines. Grâce à son occupation Dilettante, elle peut choisir des compétences de son choix pour répartir les 220 points restants. Elle opte pour *Perspicacité* (Base : INTx2 %, soit 32 % pour Daisy). Elle y investit 30 points pour un score total de 62 %. Elle continue en optant pour *Baratin*, dans laquelle elle investit 40 points, ce qui lui donne un score de 45 %. Elle choisit ensuite *Psychologie* (base de 5 %) dans laquelle elle répartit 20 points, ce qui lui offre un score de 25 %, puis 20 points en *Écouter* (base de 25 %), pour un score de 45 % et 40 points en *Équitation* (base de 05 %) pour un score de 45 %. Comme Daisy est une jeune fille de bonne famille, elle investit également 40 points dans Savoir-vivre (Base : ÉDU x2 %, soit 34 % pour Daisy), ce qui lui donne 74 %. Il lui reste 30 points qu'elle investit dans *Persuasion* (Base : INTx2 %, soit 32 % pour Daisy) pour un score total de 62 %.

Il lui reste maintenant à répartir ses points d'intérêts personnels, soit 170. Elle se rend compte qu'elle n'a rien investi dans les connaissances ! Elle décide que Daisy suit quelques cours d'Histoire. Elle achète donc la compétence *Sciences Humaines, Histoire*, pour 20 points, soit un niveau de 20 %. Daisy n'est pas une étudiante très sérieuse ! Il reste 140 points à répartir ; Comme elle souhaite que Daisy ne soit pas une cruche, elle décide qu'elle passe beaucoup de temps à lire et s'informe. Elle est une habituée de la bibliothèque. Elle acquiert donc la compétence *Bibliothèque* (base 25 %) avec 40 points, pour un score total de 65 %. De plus, cela lui sera très utile en jeu ! Daisy est un peu sportive, tout de même. La joueuse investit 20 points en *Athlétisme* (base 15 %), ce qui lui fait un score de 35 %. Comme son père lui a offert une voiture il y a peu, Daisy sait conduire ! Elle acquiert la compétence *Conduite* (voiture) (base 20 %) pour 40 points, pour un score final de 60 % ! Daisy sait très bien se débrouiller au volant ! Les 40 points restants sont investis dans *Piloter (avion)* (base 0 %) ! Après tout, Daisy est une jeune femme indépendante, défiant les convenances !

À ce stade, Daisy peut entrer dans la partie. Sa joueuse pourra peaufiner les détails par la suite.

Pour finir, il faut maintenant décider à quoi va ressembler Daisy. Pleinement satisfaite par la manière dont les caractéristiques et compétences se combinent, la joueuse n'a aucune difficulté à se faire une idée précise de son apparence. Elle en est si contente qu'elle demande à un ami doué pour le dessin de lui faire un portrait qui ornera sa fiche. D'ordinaire, elle se contente de photocopier une photo d'une star du cinéma des années 20 ou 30 et les autres joueurs comprennent tout de suite à quel type d'investigateur ils ont affaire.

Les finitions

Reste à choisir une personnalité pour Daisy… Après réflexion, et au vu des compétences de Daisy, elle opte pour *narcissique*. Par ailleurs, elle va devoir donner quelques jalons sur la vie de Daisy, afin de mieux cerner le personnage. Mais elle aura tout le temps de peaufiner cela au fil du temps. Les éléments essentiels pour jouer sont tous définis : La partie peut commencer !

In Memoriam : Harvey Walters



Harvey Walters, le célèbre journaliste new-yorkais, passionné par le mysticisme et l'étrange nous a quitté hier. Toute notre rédaction présente ses condoléances aux proches de cet homme d'exception. Sa plume affûtée était au service de la vérité, qu'il chérissait par-dessus tout. Diplômé de la prestigieuse Miskatonic Univesity, il a voué son existence à la résolution des affaires les plus énigmatiques, au risque même de sa vie. Il serait sans doute heureux de participer à l'enquête sur les circonstances mystérieuses de sa mort.
Le service funèbre aura lieu dans la chapelle ardente des Pompes Funèbres Eleazar, 548 S French Hill Street, samedi à 11 h 30.

Extrait du Arkham Advertiser du 16 juillet 1929

Évolution & expérience

Gérer l'expérience

Au cours de l'aventure, chaque fois qu'un investigateur effectue un jet de compétence significatif, le joueur doit cocher la case située derrière le nom de cette compétence sur sa fiche de personnage, y compris si le résultat du test est un échec (on apprend parfois mieux de ses échecs que de ses succès).
On considère comme significatif tout test de compétence effectué dans une situation dramatique ou suffisamment difficile pour que le personnage en tire un enseignement.
En effet, le plus souvent, à *L'Appel de Cthulhu*, les tests ne sont demandés qu'en situation de stress, et il peut s'avérer qu'il y ait très peu de jets de dés effectués durant une partie. Certaines parties peuvent même se finir sans jamais avoir lancé un seul dé! En ce cas, il peut être intéressant d'utiliser la méthode des points d'expérience proposée dans ce chapitre.

Exemple : *Marthe Sutcliffe, utilisant sa compétence Conduite : moto (40 %) pour se rendre chez le témoin qu'elle doit interroger pour son article, ne cochera pas la case d'expérience, puisqu'il s'agit d'une tâche routinière. En revanche, si pendant le trajet elle est prise en chasse par des gangsters et doit les semer à travers le trafic, elle pourra la cocher, même si elle rate ses tests.*

Cependant, si l'investigateur ne dispose pas d'une compétence, il ne pourra cocher la case d'évolution de celle-ci qu'en cas de réussite critique.

Les cases d'expérience sur la fiche de personnage

À côté de chaque compétence figure une case qui sert à gérer l'expérience, comme on peut le voir sur la fiche ci-dessous. À chaque fois qu'un test est effectué dans une compétence, il faut cocher cette case. Il n'est possible de cocher une case qu'une seule fois par scénario.

Baratin (05%)	45 %	☐
Contacts & Ressources (10%)	50 %	☐
Crédit (15%)	55 %	☐
Imposture (00%)	..... %	☐
Interroger (10%)	..... %	☐
Jeu° (10%)	50 %	☐
Casino	..... %	☐
☐ Négociation (05%)	62 %	☐
☐ Perspicacité (Int x 2%)	62 %	☐
☐ Persuasion (15%)	74 %	☐
☐ Savoir-vivre (Édu x 2%)	60 %	☐
Plaire aux hommes		
☐ **Action**		
☐ Armes à feu° (20%)		

Exemple : *Daisy Jones, n'ayant aucune notion de Premiers Soins en dehors du niveau de base dans la compétence, n'a d'autre choix que de bander la vilaine blessure de son ami le privé Oswald O'Flaherty qui vient de la réveiller en pleine nuit, pissant le sang. Celle-ci fait de son mieux, et bien qu'elle réussisse à faire un bandage à peu près correct, au grand soulagement d'Oswald, elle pourra cocher la case d'évolution de cette compétence seulement si elle obtient une réussite critique.*

Évolution des Compétences

Une fois l'aventure terminée, les joueurs ont droit à un test d'expérience pour chaque compétence dont ils ont coché la case.

Le test d'expérience

Un test d'expérience s'effectue comme un jet de compétence normal, c'est-à-dire en lançant 1d100 et en comparant le résultat au niveau actuel de la compétence.

- Si le résultat du test est strictement supérieur à la compétence, celle-ci augmente de 5 %
- Si le résultat du test est inférieur ou égal à la compétence, celle-ci n'augmente que de 1d4 %

Plus le niveau d'une compétence est élevé, plus elle progressera lentement. Une fois le test d'expérience effectué, il faut bien évidemment effacer la croix afin d'indiquer que le test a été effectué.

Exemple : *Martha Sutcliffe, alors qu'elle interrogeait un témoin important, a pu cocher la case d'expérience de sa compétence Perspicacité (38 %), bien qu'elle n'ait pas réussi à déceler que son « client » la menait par le bout du nez, ce qui lui a valu les réprimandes sévères de son rédacteur en chef! Elle a appris sa leçon, et désormais, pensera à toujours vérifier ses sources! Mais dans quelle mesure a-t-elle appris sa leçon? Le test d'expérience permet de le déterminer. Le joueur obtient 63 à son jet de dé. Martha a très bien tiré sa leçon, et gagne donc 5 % en Perspicacité, dont le score passe à 43 %. Si le jet de dé avait été inférieur à 38, elle n'aurait gagné que 1D4 %.*

Option : points d'expérience

Certains joueurs et Gardiens n'apprécient pas l'idée que la progression des personnages soit aléatoire. Nous leur proposons donc ici une alternative qui offre un meilleur contrôle de l'évolution des personnages tant aux joueurs (qui peuvent choisir dans quels domaines leur Investigateur s'améliore) qu'au gardien (qui peut décider de la vitesse de progression des personnages).
Dans ce système, les joueurs continuent de cocher les compétences qu'ils utilisent de façon significative en cours d'aventure. À la fin du scénario, le Gardien distribue à chaque joueur un certain nombre de points d'expérience. Chaque point d'expérience permet d'augmenter de 5 % une compétence cochée, ou de 1d4 % une compétence qui n'a pas été cochée en cours de partie. En moyenne, le gardien devrait accorder entre 3 et 6 points d'expérience par partie. Ce nombre peut varier en fonction de la longueur de la partie et de la difficulté du scénario.

Exemple : *À la fin de son premier scénario, Daisy Jones a remporté, comme tous les autres investigateurs, 3 points d'expérience. Il lui est donc possible de faire progresser de 5 % trois compétences dont les cases sont cochées. Or, elle n'a que deux cases d'expérience cochées : Conduite et Bibliothèque, qu'elle décide de monter de 5 % pour les passer respectivement à 65 % et 70 %. Durant la partie, elle a pu se rendre compte que son manque d'expérience en Premiers soins lui faisait cruellement défaut. Elle a eu l'occasion de pratiquer un peu. Le joueur lance 1D4 et obtient 3. Daisy acquiert donc cette compétence à 33 % (30 de base plus les 3 % obtenus au dé).*

L'entraînement

Il est possible que l'investigateur puisse gagner de l'expérience en dehors des scénarios ou durant de longs voyages, que ce soit dans le cadre de leur vie quotidienne, par l'étude, ou par la formation professionnelle.
Pour chaque mois que l'investigateur passe à s'entraîner ou à étudier, il doit effectuer un test de Volonté. Celui-ci sert à déterminer s'il reste suffisamment concentré sur l'objectif qu'il s'est fixé, s'il ne se laisse pas distraire. En cas de réussite, il peut augmenter la compétence de son choix de 1d4 %. Il doit toutefois avoir la possibilité de pratiquer ou de se former dans le domaine choisi.
En fonction des circonstances, un malus de 10 ou 20 % peut être appliqué au test de volonté. Il peut être difficile d'étudier alors que tous les soirs l'investigateur est invité à sortir…

Exemple : *Lors d'une longue traversée transatlantique, Carter Lightbourne met à profit son temps pour étudier les bases de l'Arabe. Il se dit que cela pourra lui être utile une fois qu'il sera en Égypte au milieu de travailleurs locaux sur le chantier de fouille. Il passe donc ses matinées à étudier les bases de cette langue. Peu avant son arrivée, au bout d'un mois de voyage, il effectue un test de Volonté pour voir s'il a été assidu. Le joueur obtient 68 à son jet. Le test de Volonté est réussi de justesse ! Il lance donc 1D4, et obtient 3. Carter dispose désormais de la compétence Langue : arabe à 3 %. Au moins parviendra-t-il a savoir si un ouvrier l'insulte ou non !*

Acquérir une nouvelle compétence

Il est possible d'acquérir une nouvelle compétence, soit en obtenant une réussite critique en cours de jeu ce qui lui permet de cocher la case d'expérience et de l'augmenter de manière normale, soit par l'entraînement. En ce cas, il suffit d'appliquer la règle d'évolution par l'entraînement comme vu précédemment. Il pourra cependant être nécessaire d'avoir un professeur afin d'acquérir les bases.

Exemple : *Martha Sutcliffe, prise au piège avec les autres convives dans une soirée mondaine par les membres d'une triade venus piller la collection d'objets d'arts exposés, réagit instinctivement en se saisissant d'une bouteille de champagne qu'elle fait éclater sur le crâne du chinois retord le plus proche ! Le joueur obtient un 01 sur son dé : Une réussite critique ! En dehors des effets fracassants et de l'opportunité ainsi créée qui a sauvé l'exposition, et les convives, Martha a surtout pu cocher la case d'expérience de la compétence corps à corps qu'elle ne possède pas !*

Évolution des caractéristiques

En cours de jeu, les caractéristiques d'un investigateur peuvent baisser, suite à une maladie, une blessure, ou même en raison de la sorcellerie. En ce cas, il faudra recalculer les valeurs dérivées, les attributs et les compétences dont le niveau de base dépend directement des caractéristiques.

Exemple : *Suite à une blessure particulièrement vicieuse qui a grandement éprouvé son organisme, Winnie Kolchack a perdu 1 point de CONstitution. Il n'a plus que 11 points au lieu de 12. De fait, son Endurance passe de 60 à 55 %, et ses Points de Vie passent de 13 à 12 points. Il faut dire que passer à un cheveu de la faucheuse laisse des traces…*

Il est possible d'augmenter les caractéristiques physiques de l'investigateur (FOR, CON et DEX) par l'entraînement. Pour y parvenir, l'investigateur doit y consacrer du temps et de l'énergie. Pour chaque point dans la caractéristique qu'il souhaite augmenter, il devra passer trois mois à s'entraîner plusieurs heures par jour. Il devra également réussir un test de *Volonté* afin de déterminer s'il parvient à trouver le temps de s'y consacrer comme il se doit. Si le test est réussi, il gagne 1 point dans cette caractéristique, dans la limite des caractéristiques humaines. Il ne peut tenter d'en augmenter qu'une seule à la fois. Une fois l'augmentation effectuée, il faudra recalculer les valeurs dérivées, l'attribut et les compétences qui dépendent de cette caractéristique. Une seule augmentation par caractéristique est possible, autrement dit, une caractéristique ne pourra évoluer que d'un seul point.

Exemple : *Winnie, ne supportant de se sentir affaibli suite à sa blessure, décide de se reprendre en main et de retrouver sa forme d'antan. Tous les matins, il les consacre désormais à la rééducation. Au bout de trois mois de ce régime, le joueur effectue un test de Volonté, qu'il réussit sans trop de problème ! Winnie regagne le point de CONstitution qu'il avait perdu, au prix de trois mois d'intenses efforts.*

Évolution de la Santé Mentale

Les investigateurs qui combattent le Mythe, et qui réussissent à écarter cette terrible menace gagnent de la confiance en eux, car ils ont le sentiment d'avoir rétabli l'ordre des choses, d'avoir préservé la réalité telle qu'ils la conçoivent, qu'ils la connaissent. Cela se traduit en fin de scénario par une récupération de points de SAN.

- Si les objectifs du scénario ont été atteints, que la menace a été écartée, chaque investigateur effectue un test d'*Intuition* afin de déterminer s'il a bien compris l'importance de ses actes :
  - Si celui-ci est réussi, il regagne la moitié de la SAN qu'il a perdu durant le scénario
  - Si celui-ci est raté, il regagne 1d10 points de SAN, avec un maximum ne pouvant dépasser la moitié des points de SAN perdus moins 1
- À l'inverse, si le scénario à été un fiasco, qu'aucun objectif n'a été atteint, les investigateurs n'ont aucun sentiment de réussite, et ne regagnent aucune confiance en eux, ce qui se traduit par aucun gain de points de SAN en fin de scénario.

Exemple : *À la fin de leur première aventure, durant laquelle ils ont réussi à écarter le danger du mythe au prix d'une perte de 12 points de Santé Mentale, les investigateurs peuvent prendre un repos bien mérité et se remettre les idées en place. Chaque joueur effectue un test d'Intuition. Tous réussissent sans problème, à l'exception d'Oswald O'Flaherty. Ils regagnent donc tous 6 points de Santé Mentale, ayant bien compris l'importance et la portée de leurs actes. Oswald, un peu à côté de ses pompes comme d'habitude, ne regagne que 1D10 points, avec au maximum de 5 points (12/2 -1points). Le jouer a décidément la poisse… Il obtient 3 sur le D10. Oswald ne regagne que 3 points. Si le joueur avait obtenu un 8, par exemple, avec le D10, il n'aurait regagné que 5 points, le maximum possible dans ce cas.*

S'occuper durant les voyages

Durant les longs voyages, les investigateurs disposent de beaucoup de temps libre qu'ils peuvent consacrer à :

- L'entraînement physique, à condition de disposer de l'équipement et de la place nécessaire. Il peut ainsi acquérir de nouvelles compétences ou s'entraîner pour s'améliorer
- L'étude, à condition de disposer des ouvrages de référence nécessaires pour apprendre de nouveaux savoirs ou développer ceux qu'ils connaît déjà
- Prendre le temps d'étudier tranquillement des grimoires parlant du Mythe de Cthulhu et ainsi augmenter sa connaissance sur le sujet, avec les pertes de SAN idoines, va sans dire ! (cf. *Étudier les ouvrages du Mythe*, p. 171.)

Évolution de l'Aplomb

Les investigateurs affrontent bien des situations périlleuses dans les scénarios. En plus de l'expérience acquise, ils s'accoutument à vivre des situations dangereuses, à affronter l'innommable. À chaque fin de scénario, cela se traduit par l'acquisition de points d'Aplomb, peu importe qu'il soit réussi ou non.

Chaque investigateur obtient 1 point d'Aplomb pour un scénario « normal », et 2 points si le scénario a été particulièrement ardu, c'est-à-dire durant lequel il y a eu beaucoup de confrontations ou de situations particulièrement stressantes.

Exemple : *À la fin de la même aventure qu'ils ont brillamment réussie, et ce ne fut pas une partie de plaisir, tous gagnent 1 point d'Aplomb, ce qui les rendra plus confiant et plus apte à affronter le Mythe à l'avenir. Oswald et Winnie, qui avaient tous deux déjà 1 point d'Aplomb, passent à 2 points. Heureusement pour Oswald ! La prochaine fois, il perdra moins de points de Santé Mentale !*

Votre investigateur en 20 minutes

Pour commencer

❶ Munissez-vous d'une fiche d'investigateur vierge. Commencez par inscrire le nom du gardien, le Style de jeu choisi et le nom de la campagne dans l'espace réservé à cet effet en haut de la fiche.

❷ Le style de jeu peut offrir des points d'Aplomb. Si tel est le cas, reportez-les sur la fiche dans la case réservée à la Santé Mentale :
• Style Horreur Lovecraftienne : 0 points
• Style Investigation occulte : 1 point
• Style Aventures Pulp : 2 points

Caractéristiques et dérivés

❸ **Déterminez les caractéristiques** FOR, CON, POU, DEX et APP en lançant cinq fois 3D6. Déterminez ensuite la TAI et l'INT en lançant deux fois 2D6 +6 et enfin, lancez 3D6 +3 pour l'ÉDU. Inscrivez les résultats obtenus dans les emplacements idoines. (Règle : page 34). Vous pouvez également choisir une méthode optionnelle comme indiqué page 44.

❹ **Déterminez les attributs**. Une fois les caractéristiques déterminées, multipliez leur score par 5 et notez celui-ci dans la case attribut correspondante. (Règle : page 34)

❺ Calculez les **points de vie** de votre investigateur en additionnant la CON et la TAI et divisez cette somme par 2 en arrondissant les fractions à l'unité supérieure. Entourez le nombre ainsi obtenu sur la fiche. Chaque fois que votre investigateur sera blessé, vous devrez biffer d'un trait de crayon les *Points de Vie* qu'il perdra, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les Points de Vie optimaux de votre personnage. Notez également le **Seuil de blessure**, qui est égal à la moitié des points de vie (arrondi à l'entier inférieur). Il servira à déterminer le type de blessure subie. (Règle : page 38)

❻ Pour calculer la **Santé Mentale**, multipliez le score en POU par 5 et notez le produit de cette multiplication à l'endroit adéquat. Notez ce score dans SAN Initiale et entourez dans le tableau le chiffre égal au score de l'investigateur. Comme votre investigateur pourra perdre ou gagner des points de Santé Mentale au cours de ses aventures, vous devrez chaque fois encercler le nombre correspondant à ces changements. La caractéristique SAN, elle-même, ne sera jamais modifiée, sauf changement du POU.
À côté de 99 - Mythe de Cthulhu, notez le nombre 99. Chaque fois que votre investigateur développera sa compétence *Mythe de Cthulhu*, vous devrez diminuer ce nombre d'un montant équivalent. Quand votre investigateur commence à accumuler des points en Mythe de Cthulhu, noircissez un nombre équivalent de points de Santé Mentale, en commençant par 99 et en rétrogradant. Les points noircis représentent un plafond que le nombre de points de Santé Mentale ne pourra jamais dépasser. (Règle : page 38)

❼ Pour déterminer **l'Impact,** additionnez la FOR et la TAI de votre investigateur et consultez la table ci-dessous. Celui-ci s'ajoutera aux dégâts infligés au corps à corps et par les armes cinétiques. (Règle : page 39)

Impact

FOR + TAI	Impact	
02 à 12	-1D6	- 4
13 à 16	-1D4	- 2
17 à 24	aucun	0
25 à 32	+1D4	+ 2
33 à 40	+1D6	+ 4

Pour chaque tranche supérieure de 16 points, ajoutez 1D6 supplémentaire ou 2 points.

❽ **Points de Magie :** Entourez le nombre correspondant au score en POU dans la rubrique Points de Magie. Vous devrez biffer d'un trait de crayon les points perdus ou dépensés, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les points de Magie optimaux de votre personnage. (Règle : page 38)

L'occupation

❾ Choisissez **une occupation** parmi celles proposées page 42 qui puisse correspondre aux caractéristiques de votre investigateur et qui vous convienne. Reportez celle-ci sur la fiche d'investigateur. Celle-ci détermine plusieurs choses, dont la profession (indiquée juste en dessous sur la fiche). Vous pouvez également choisir une particularité offerte par l'occupation (bonus aux caractéristiques ou à une compétence, points d'Aplomb, ou compétence spécifique). Reportez sur votre fiche, à l'endroit approprié, la particularité choisie. (Règle : page 39)

❾ **La profession** est déterminée par une compétence que vous choisirez parmi les compétences typiques de l'occupation et à laquelle il faut attribuer un score de 60 % au minimum. (Règle : page 38)

❾ Chaque occupation propose une fourchette de **niveaux de vie** possible. En accord avec le gardien, déterminez, dans cette fourchette, le niveau de vie de votre investigateur. Notez celui-ci sur la fiche, ainsi que le pourcentage correspondant qui sera utile pour effectuer des achats ou transactions monétaires en cours de jeu. (Règle : page 39)

❾ Notez **les cercles d'influences** de votre investigateur indiqués par l'occupation ; ceux-ci sont indiqués dans l'ordre : Proche, Éloigné, Opposé. Ils vous serviront lorsque vous souhaiterez glaner des informations auprès de votre réseau relationnel durant une enquête. Le cercle Ennemi reste vierge à la création. Il sera déterminé en cours de jeu, si votre investigateur se met à mal avec une faction ou un groupe. (Règle : page 39)

❾ Enfin, choisissez librement **la Personnalité** de votre investigateur parmi celles proposées page 41. Veillez à choisir une personnalité avec laquelle vous vous sentez à l'aise et qui vous convienne, afin de pouvoir l'interpréter au mieux durant les parties. (Règle : page 40)

❿ Chaque occupation propose également un **équipement fétiche** qui procure un bonus de 10 % si celui-ci est utilisé. Notez celui-ci comme indiqué sur la fiche. (Règle : page 40)

Les compétences

⓫ Il vous reste encore à choisir les compétences dont dispose votre investigateur. Selon le style de jeu choisi pour la

Conseil : *Utilisez un crayon de papier et n'appuyez pas trop fort de façon à pouvoir facilement modifier les statistiques notées. Vous pouvez également vous munir d'une feuille de brouillon afin de prendre des notes durant la création.*

Option : Création avec un Profil type

Il est possible de créer un investigateur rapidement en se basant sur les Profils types fournis dans chaque occupation. En ce cas, il suffit de répartir les points restants pour personnaliser le Profil, choisir sa particularité, ses cercles d'influence, ainsi que compléter son état civil et son histoire personnelle. (Règles : page 40)

partie, vous disposez de plus ou moins de points à répartir pour les compétences d'occupation et les compétences d'intérêts personnels :

- Style ***Horreur Lovecraftienne*** : ÉDU x 20 et INT x 10
- Style ***Investigation Occulte*** : ÉDU x 30 et INT x 15
- Style ***Aventures Pulp*** : ÉDU x 40 et INT x 20

Commencez par répartir les points (ÉDU x 20, 30 ou 40), dans les compétences d'occupation (proposées par chaque occupation sous l'intitulé « Compétences typiques »), en veillant à ce que la compétence professionnelle ait bien un score de 60 % au minimum. Afin de déterminer le niveau de chaque compétence, additionnez son score de base (indiqué entre parenthèses derrière celle-ci) et le nombre de points que vous y avez investis. Une compétence peut avoir un score maximal de 99 %.

Une fois ces points répartis, procédez de la même manière pour les compétences d'intérêts personnels (INT x 10, 15 ou 20), en choisissant librement les compétences, hormis celles déjà acquises et la compétence *Mythe de Cthulhu* (sauf exception, cf. p 51). Les points non utilisés sont perdus. Privilégiez quelques compétences avec un bon niveau qu'une myriade de compétences à faible niveau, et préférez les chiffres ronds plutôt que les comptes d'apothicaires. Vous pouvez également choisir une réserve de points précalculés, avec la méthode alternative. (Règles : page 44)

Finitions

Et voilà ! il ne vous reste plus qu'à remplir quelques derniers points :

❾ **L'état civil** de l'investigateur, en lui trouvant un nom et en choisissant sa nationalité et son sexe librement

❾ **Son âge** doit être au moins égal à son ÉDU +6. Si vous voulez qu'il soit plus vieux, ajoutez, pour chaque tranche de dix ans au-dessus de ce minimum, 1 point en ÉDU et répartissez 20 points de pourcentage supplémentaires entre les compétences relatives à sa profession. Pour tenir compte du vieillissement, retirez également 1 point en FOR, CON, DEX ou APP, au choix, par décennie additionnelle. (Règles : page 61)

⓬ **Son équipement**, que vous pouvez choisir librement avec l'accord du gardien et selon le niveau de vie comme indiqué page 61.

⓭ **Ses armes**, si l'investigateur en dispose, ce qui est loin d'être certain. Le gardien vous indiquera si oui ou non l'investigateur peut disposer d'une arme, toujours si le niveau de vie le permet (en règle générale, et surtout aux États-Unis, il est possible de disposer d'une arme de poing).

⓮ **Son histoire personnelle**, située au verso de la fiche. Selon les compétences et les caractéristiques, ainsi que l'époque et sa nationalité, définissez les grandes lignes de l'histoire personnelle de votre investigateur. (Règles : page 61)

Les niveaux de compétence

L'investigateur, avec un niveau de :

- 25 % ou plus a un niveau ***Amateur***
- 50 % ou plus a un niveau ***Professionnel***
- 75 % ou plus a un niveau ***Expert***



Règles essentielles

Cette partie regroupe l'ensemble des règles incontournables pour mener une partie de *L'Appel de Cthulhu*. Le reste de l'ouvrage se contente d'utiliser celles-ci dans diverses situations. Il est donc important de lire cette partie avec attention. Avec celle-ci, un gardien sera en mesure de gérer toutes les situations qu'il pourra rencontrer en cours de jeu.

Gérer toutes les situations

Ce premier chapitre de règles contient l'ensemble des règles qui permettent de gérer toutes les situations durant les parties de *l'Appel de Cthulhu*. Les chapitres suivants se contentent de développer celles-ci, adaptées aux diverses situations, en déclinant les règles et principes exposés dans le présent chapitre. Prenez le temps de bien assimiler ces règles qui vous serviront tout au long de vos parties.

Les échelles de grandeur

Tout au long de ce manuel vous sont proposées des échelles de grandeur, que ce soit pour la vitesse, le temps, la taille, la distance, la valeur, l'attitude, l'état du matériel, la solidité, etc. Toutes ces échelles sont divisées en cinq crans, de sorte à éviter les calculs précis en cours de jeu. Ce ne sont pas des valeurs absolues et immuables, adaptez-les selon vos besoins.

Conseil au Gardien

Quand faut-il lancer les dés ?

Les seules situations où il faut effectuer systématiquement des tests de pourcentage sont les scènes d'actions, les combats, et les poursuites. Pour toutes les autres situations, si les investigateurs ont le temps de faire les choses, dans de bonnes conditions, ou un degré de maîtrise important (cf. *Niveau de compétence*, p. 43), un test n'est pas requis. Un professionnel de l'investigation qui fouille une pièce trouvera automatiquement les indices disponibles, et un expert en archéologie aura les connaissances suffisantes pour dater un vestige.

Pour éviter les calculs

Afin d'éviter les calculs en cours de partie, la réussite spéciale est indiquée sur la fiche de personnage dans le tableau des points de Santé Mentale comme indiqué ci-dessous. À côté de chaque chiffre de Santé Mentale est indiqué, en petit, le 5e de celui-ci. En un coup d'œil sur cette table vous connaîtrez le seuil de spéciale selon votre niveau de compétence.

Santé Mentale				
1 (1)	2 (1)	3 (1)	4 (1)	5 (1)
26 (6)	27 (6)	28 (6)	29 (6)	30 (6)
51 (11)	52 (11)	53 (11)	54 (11)	55 (11)
76 (16)	77 (16)	78 (16)	79 (16)	80 (16)

Le test de pourcentage

Dans *L'Appel de Cthulhu*, toutes les actions des personnages sont résolues en utilisant la même méthode, que l'on nomme ***test de pourcentage***. Lorsqu'un personnage tente une action, le joueur lance un D100. Si le résultat est inférieur ou égal au score du personnage dans la compétence, l'attribut ou la caractéristique testé, il réussit. Dans le cas contraire, il rate. Différents facteurs peuvent venir modifier ce test de pourcentage, comme nous le verrons dans ce chapitre.

Actions immanquables et impossibles

Une action immanquable réussit toujours, alors qu'une action impossible rate toujours. Dans tous les autres cas, un test de pourcentage permet de déterminer l'issue de l'action.

Actions immanquables

Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Ce principe est également vrai lorsqu'un personnage utilise une compétence qu'il maîtrise dans des circonstances normales. Ainsi, un investigateur ayant la compétence *conduite* n'aura pas de test à effectuer pour se déplacer en ville. En revanche, il devra faire un test de compétence s'il tente une manœuvre inhabituelle, comme conduire à toute vitesse sur une route de campagne par temps de pluie.

Actions impossibles

Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours. Si un investigateur saute d'un avion en plein vol sans parachute, il va finir sa vie beaucoup plus bas, en bouillie : aucune règle n'est décrite pour gérer cela. Le gardien dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est « absurde », ou va à l'encontre les lois de la physique qui régissent le monde.

Actions incertaines

En règle générale, dès qu'une action est importante sur le déroulement de l'histoire (trouver un indice bien caché, obtenir une information cruciale, franchir un pont de lianes en mauvais état, combattre pour sauver sa vie, courir suffisamment vite pour sauver sa vie,...), on peut considérer que l'action est incertaine.

Les règles qui prévalent en toutes circonstances

L'ensemble des mécaniques de jeu reposent sur les principes suivants, qu'il faut toujours garder à l'esprit :

- **Une action immanquable, évidente ou triviale réussit toujours**
- **Une action impossible échoue toujours**
- **Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence**
- **Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut**
- **Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale**
- **Si plusieurs options sont disponibles, favorisez toujours l'investigateur**

Lorsqu'un investigateur entreprend une action incertaine, que ce soit parce qu'elle est naturellement délicate ou que les circonstances le gênent, il doit effectuer un test de compétence. C'est toujours au gardien de déterminer si une action nécessite un test de pourcentage du fait du stress ou des circonstances.

Déterminer la qualité de réussite

Pour déterminer la suite des événements, il est souvent suffisant de savoir si une action a réussi ou non. Mais il arrive également que la qualité de réussite ait une certaine importance. Cinq degrés de réussite existent pour les tests de pourcentage : réussite normale, réussite spéciale, réussite critique, échec et maladresse.

Réussite normale

Résultat du dé inférieur au niveau de la compétence

Lorsque le test de compétence est inférieur ou égal au niveau de compétence du personnage, ce dernier réussit son action. Il obtient ni plus ni moins que ce qu'il cherchait à faire.

Réussite spéciale

Résultat du dé inférieur ou égal à 1/5e du niveau de la compétence

Si le résultat du test est inférieur au cinquième du niveau de compétence du personnage, ce dernier obtient un résultat bien meilleur que d'habitude. Les effets d'une réussite spéciale dépendent largement des circonstances et de la compétence utilisée, mais leurs effets devraient être au moins deux fois supérieurs à ceux d'une réussite normale.

Effets usuels d'une réussite spéciale

- L'investigateur tire pleinement parti d'un matériel (toucher au-delà de la portée efficace, désarmer un ennemi avec son fouet,...)
- L'investigateur obtient des informations supplémentaires
- L'action est particulièrement bien réussie et procure un avantage à l'investigateur
- L'action prend moins de temps que prévu

Réussite critique

Résultat de 01 sur le dé

Quand un personnage obtient 01 lors d'un test de pourcentage, on dit qu'il obtient une réussite critique. Il s'agit d'un succès spectaculaire conférant au personnage un avantage certain. Dans la plupart des cas, une réussite critique signifie que le personnage obtient le meilleur résultat possible au vu des circonstances.

Effets usuels d'une réussite critique

- L'action est accomplie plus rapidement
- L'action est mieux réussie que prévue
- L'action prend moins de temps que prévu
- L'action est réussie avec brio, ce qui peut impressionner les éventuels spectateurs
- L'investigateur obtient des informations supplémentaires et précises

Exemple : *Ezekiel Winthrop fouille les rayonnages d'une bibliothèque à la recherche d'un ouvrage précis. Il obtient un 01 à son test de Bibliothèque : Cela signifie qu'il trouve l'ouvrage directement au lieu de devoir passer plusieurs heures à parcourir les rayonnages.*

Échec

Résultat du dé supérieur au niveau de la compétence

Quand le résultat du test de pourcentage est supérieur au niveau du personnage dans la compétence utilisée, ce dernier rate son action, tout simplement. Cela n'a pas forcément de conséquences dramatiques pour le personnage, mais cet échec peut le mettre dans une position délicate.

Effets usuels d'un échec

- L'action prend plus de temps que prévu
- L'investigateur s'est fourvoyé sur une interprétation
- L'investigateur s'expose aux risques encourus

Maladresse

Résultat de 00 sur le dé

Quand un personnage obtient 00 sur un test de compétence, on dit qu'il effectue une maladresse, c'est-à-dire que son échec a les pires conséquences imaginables : Une maladresse en *Athlétisme* pourrait signifier qu'il tombe dans le vide, alors qu'une maladresse en *Sciences : chimie* pourrait indiquer qu'il s'est trompé de formule (peut-être risque-t-il même de faire sauter son laboratoire).

Effets usuels d'une maladresse

- L'action prend deux fois plus de temps que prévu et s'avère quand même infructueuse
- Le résultat de l'action rend plus difficile toute action ultérieure
- L'action échoue de façon spectaculaire tout en mettant l'investigateur dans une situation ridicule
- L'investigateur peut être entravé ou blessé par sa maladresse

Test simple & en opposition

Deux types de tests de pourcentage peuvent être effectués : les tests simples et les tests en opposition.

Test simple

Les tests simples sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée. Ils sont en général utilisés pour toutes les situations où il n'y a pas d'adversaire.

Exemple : *Ezekiel, avec un niveau de 75 % en Langue arabe, décrypte un vieux manuscrit écrit dans cette langue. Il obtient un résultat de 28 sur le D100. Pas de soucis, il réussit sans problème à le lire !*

Test en opposition

Les tests en opposition sont utilisés pour toutes les situations où il y a un adversaire à affronter, comme un PNJ, une créature, une adversité.

En ce cas, chaque personnage impliqué dans la confrontation effectue un test de compétence normalement, comme dans le cas d'un test simple, sauf que pour déterminer lequel l'emporte, on compare les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure qualité l'emporte.

Exemple : *Oswald O'Flaherty (30 % en Discrétion) tente de se faufiler derrière un vigile (40 % en Vigilance). Oswald obtient un 05 sur son D100, c'est-à-dire une réussite spéciale, et le vigile quant à lui obtient une réussite normale à son test de Vigilance. Ce dernier ne repère donc pas Oswald qui parvient à se faufiler discrètement.*

Hiérarchie des qualités de réussite

Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale.

Exemple : *Dans l'exemple précédent, le vigile aurait dû obtenir une réussite spéciale ou une réussite critique pour repérer Oswald.*

Astuce

Faire au plus simple

Si le principe des degrés de réussite permet une grande précision dans l'utilisation des compétences, le gardien ne doit pas se sentir obligé de l'utiliser systématiquement. Dans bien des cas, on peut se contenter de déterminer si une action a réussi ou non, sans chercher à savoir s'il s'agit d'une réussite spéciale, d'une réussite critique ou d'une maladresse. Il pourra très bien limiter l'utilisation de ce système aux actions ayant une réelle importance dans l'aventure, ce qui permet d'accélérer le jeu et limiter l'intrusion de la technique dans la partie.

Conseils au Gardien

Effet réussite « Spéciale »

La réussite spéciale est certes un degré de réussite, une échelle, mais son utilisation ne se limite pas seulement au simple palier « mathématique ». Dès qu'un investigateur souhaite effectuer quelque chose de spécial, c'est-à-dire sortant de l'ordinaire, il devra obtenir une réussite spéciale, comme indiqué dans l'encadré *À quoi correspond « demander une réussite spéciale ? »*, page 73.

Exemple : *La fonction première d'un fouet est de fouetter, mais il peut être utilisé de manière bien plus subtile : attraper un objet, désarmer un adversaire, servir de corde pour sauter au-dessus d'un précipice, etc. Au lieu d'additionner plusieurs modificateurs applicables à ces situations particulières, il suffit pour utiliser toutes ces subtilités, d'obtenir une réussite spéciale !*

Retenter une action

Certaines actions ne peuvent être tentées qu'une seule fois, mais lorsque l'investigateur a le temps ou la possibilité, il peut retenter. Cependant, trois échecs consécutifs se transforment automatiquement en maladresse, avec les conséquences que celle-ci peut engendrer ! C'est au gardien de déterminer s'il peut faire une nouvelle tentative, et si oui dans quelles conditions.

L'échec contribue à l'histoire

Il ne faut pas considérer un échec ou une maladresse de manière négative. Bien souvent, un échec permet à l'histoire de rebondir de manière inattendue ; une arme qui s'enraye au mauvais moment, un investigateur qui tombe en faisant un raffut de tous les diables, un vase qui est cassé lors d'une fouille qui se voulait précautionneuse, sont autant d'exemples de situations qui peuvent pimenter une situation et obliger les joueurs à trouver des solutions alternatives, à relever un défi inattendu. En cas d'échec ou de maladresse, essayez toujours de rebondir dessus pour enrichir l'histoire au lieu d'en faire un simple échec.

Les oppositions courantes

Ci-après vous trouverez les cas de figure les plus courants de test en opposition. Cette liste n'est pas exhaustive, et dans les chapitres suivants vous trouverez des exemples selon les situations abordées.

Discrétion contre *Vigilance*
Corps à corps contre *Corps à corps*
Armes à feu contre *Athlétisme*
Armes blanches contre *Armes blanches*
Conduite contre *Conduite*
Baratin contre *Perspicacité*
Écouter contre *Discrétion*
Négociation contre *Négociation*
Dissimulation contre *Trouver Objet Caché*
Trouver Objet Caché contre *Se cacher*
Jeu contre *Jeu*
...

Conseils au Gardien

Modificateur surprise

Dans certaines situations, le gardien peut décider ne pas informer les joueurs des malus que subissent leurs personnages, surtout si ces derniers ne sont pas conscients de certains facteurs pouvant gêner leur action. En ce cas, il demande aux joueurs d'effectuer un test de compétence normal, sans annoncer le modificateur. Il lui suffit ensuite de comparer la marge de réussite (la différence entre le résultat obtenu sur le dé et le score du personnage) au malus qu'il comptait imposer. Si la marge est supérieure au malus, l'action est réussie, sinon, c'est un échec.

Exemple : *Au cours d'une fusillade, Oswald O'Flaherty se saisit d'un fusil de chasse tombé à terre et tente de s'en servir pour abattre l'un de ses adversaires. Ce qu'il ignore, c'est que la chute a faussé le canon de l'arme, ce qui lui impose un malus de -20 %. Oswald effectue son test de compétence normalement, et obtient une marge de réussite de 10. À sa grande surprise, le Gardien lui annonce que son tir rate sa cible et fait exploser un vase à proximité. Si sa marge avait été de 30, le gardien lui aurait simplement annoncé que son tir a touché, gardant l'effet de surprise pour la prochaine utilisation de l'arme.*

Qualité de réussite similaire

Dans le cas où les deux adversaires obtiendraient une qualité de réussite similaire, le gardien a plusieurs possibilités pour déterminer la suite des événements. Il peut :

- Privilégier l'investigateur (comme indiqué en début de chapitre) en cas de qualité de réussite similaire. C'est la méthode la plus rapide et la plus simple à utiliser en cours de jeu.
  Exemple : *Oswald et le vigile obtiennent tous deux une réussite normale. Comme l'investigateur est toujours privilégié, Oswald parvient à passer le vigile sans que celui-ci ne le repère.*
- Estimer que le vainqueur est celui dont la marge de réussite est la plus importante (ou la marge d'échec la plus faible)
  Exemple : *Oswald et le vigile obtiennent tous deux une réussite normale. Oswald réussit avec une marge de 16 %, et le vigile avec une marge de 12 %. Le vigile ne repère pas Oswald, mais cela s'est joué à peu de chose ! Oswald a bien failli se faire attraper !*
- Considérer que chacun obtient un résultat partiel
  Exemple : *Oswald rate son test de Discrétion et le vigile rate son test de Vigilance. On peut considérer qu'Oswald a fait un bruit qui éveille les soupçons du vigile, mais que ce dernier ne parvient pas à localiser avec précision la source de ce bruit.*

Dans tous les cas, le gardien devrait **toujours privilégier l'investigateur**.

Modificateurs de circonstances

Les circonstances dans lesquelles un investigateur tente une action peuvent avoir une influence positive ou négative sur le résultat de son test de pourcentage, qu'il s'agisse des conditions climatiques, de la visibilité, du bruit, ou même du matériel employé.
Les modificateurs **s'appliquent toujours au score de pourcentage** du personnage (jamais au résultat du D100). De plus, on applique ces modificateurs **avant de déterminer les chances de réussite spéciale**.

Les modificateurs peuvent s'appliquer à toute une **catégorie de compétence**, notamment dans le cas des maladies, des poisons, ou d'agressions environnementales. De nombreux exemples concrets sont donnés tout au long des chapitres de cet ouvrage.

Cumuler les modificateurs

Il est possible que plusieurs modificateurs, quels qu'ils soient, puissent se cumuler sur un même test de compétence. Si tel est le cas, au lieu de cumuler les différents modificateurs et d'effectuer des calculs d'apothicaires, il suffit de :

- **En cas de cumul des malus, demander une réussite spéciale**
  Alors que des circonstances défavorables représentent une gêne traduite par un simple modificateur, faire face à plusieurs gênes devient une véritable entrave. Ainsi, faire plusieurs choses simultanément, le tout dans de mauvaises conditions devient très difficile. Si les **modificateurs cumulés dépassent -20 %** (deux modificateurs ou plus), il faut alors obtenir une **réussite spéciale**. En cas de réussite à ce test, le résultat sera considéré comme une réussite normale et non comme une réussite spéciale.

  Par ailleurs, si les malus font baisser le **niveau de compétence à zéro ou en dessous**, une réussite critique sera requise.

  Exemple : *Martha Sutcliffe, roulant à toute vitesse avec une moto en mauvais état par temps de brouillard subira un malus à cause de l'état du véhicule (-10 %), et un second à cause de la visibilité réduite (-20 %). Au total, cela représente un malus de -30 %. Le gardien devra alors demander une réussite spéciale, ce qui est non seulement plus simple que de faire des calculs, mais retranscrit le fait qu'il est très difficile de se concentrer lorsque beaucoup de facteurs entrent en ligne de compte.*

- **En cas de cumul des bonus, accorder la réussite automatique**
  Alors qu'une circonstance favorable se traduit par un simple bonus, plusieurs circonstances favorables, ou si l'investigateur y passe du temps, peuvent permettre une réussite automatique. À partir d'un niveau professionnel (50 % ou plus dans la compétence), si les **modificateurs cumulés dépassent +20 %** (deux modificateurs ou plus), le personnage bénéficiera d'une **réussite automatique**.
  Il en est de même si le total des bonus et du niveau de compétence dépasse 100 %.

  Exemple : *Oswald O'Flaherty veut crocheter une serrure très simple pour pénétrer dans un vieil entrepôt. Comme la serrure est assez sommaire, il bénéficie d'un bonus de + 20 %. De plus, il utilise un outil bien adapté à la tâche, qui lui procure un nouveau bonus de 10 %. Il obtient donc une réussite automatique, aucun test n'est nécessaire !*

- **Les modificateurs qui s'annulent**
  Il peut arriver que la situation procure à la fois des bonus et des malus. En ce cas, il faut additionner tous les malus d'une part, et les bonus de l'autre, et les soustraire l'un à l'autre.

  Exemple : *Comme vu dans l'exemple précédent, Oswald devrait obtenir une réussite automatique pour crocheter la serrure. Mais les conditions de visibilité sont exécrables, ce qui implique un malus de -20 %. Au final, il ne bénéficie donc que d'un bonus de 10 % à son action et il devra effectuer un test pour y parvenir.*

Aides, entraves & matériels

L'utilisation d'un matériel adéquat peut grandement influencer les chances de réussite. Cela concerne bien évidemment l'équipement, mais aussi le cadre de travail. Utiliser un matériel de piètre qualité ou inadapté,

Table de circonstances

Mod.	Circonstances	Exemples
-20 %	Exécrables	Tirer de nuit sur cible mobile, crocheter la serrure d'un coffre-fort, repérer un individu perdu en plein blizzard, écouter une conversation dans une usine assourdissante, avancer sur une corniche glissante, utiliser une batterie de cuisine pour faire une analyse chimique délicate...
-10 %	Mauvaises	Tirer de nuit sur cible, crocheter une serrure particulièrement bien conçue, repérer un individu dans une foule, écouter une conversation dans une soirée animée, progresser sur un terrain boueux, utiliser un couteau de chasse en lieu et place d'un scalpel...
+10 %	Favorables	Tirer sur cible immobile, crocheter une serrure de qualité médiocre, repérer un individu de 2,20 m dans une foule, escalader un mur avec de nombreuses prises, utiliser un tournevis de précision pour réparer une montre...
+20 %	Optimales	Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, crocheter une serrure primitive, repérer un individu dans un bar presque vide, escalader une paroi qui forme un escalier naturel, avoir à disposition un laboratoire moderne pour faire des analyses...

Conseils au Gardien

À quoi correspond « demander une réussite spéciale ? »

Lorsque le gardien demande une réussite spéciale, cela signifie que l'investigateur doit fournir un effort intense, que ce soit parce que la tâche est ardue, soit parce qu'il fait plusieurs choses en même temps, et de fait ne peut se concentrer comme il se doit sur chacune de ses actions. Le cumul des malus n'est pas additionnel, mais il est exponentiel, comme indiqué dans l'exemple ci-après.

Exemple : *Marcher sur un fil tendu pour un équilibriste n'est pas un souci, et le vent se traduit par un malus. De même, progresser sur la terre ferme en pleine tempête se traduit par un malus. Mais marcher sur un fil en pleine tempête est une action quasiment impossible à réussir sans tomber, c'est pour cela qu'une réussite spéciale est requise pour y parvenir.*



officier dans un cadre qui n'est absolument pas adapté rend plus difficile les choses, et procure un malus. À l'inverse, bénéficier d'outils de première qualité ou prévus pour une tâche précise, officier au sein d'un cadre adapté simplifie grandement la tâche, et procure un bonus. Des exemples concrets sont décrits tout au long de cet ouvrage pour vous permettre d'utiliser au mieux l'environnement ou le matériel.

Exemple : *Si Ezekiel Winthrop (Astronomie 50 %) dispose d'un accès à un observatoire sophistiqué, il bénéficiera d'un bonus à ses tests d'Astronomie. À l'inverse, un médecin qui effectue une opération chirurgicale en pleine jungle subira un malus.*

Le cas des caractéristiques

Il est parfois nécessaire d'appliquer un modificateur de circonstances aux tests de caractéristiques, notamment dans le cas d'utilisation d'outils. En ce cas, on applique le modificateur usuel (10 % ou 20 %) au score indiqué par la Table de Résistance. À noter que cela équivaut à augmenter ou diminuer la caractéristique utilisée de 2 ou 4 points.

Exemple : *Carter Lightbourne s'aide d'un levier pour soulever le couvercle d'un sarcophage. Il bénéficie d'un bonus de 10 %, ce qui revient au même que si Carter avait une force de 14 au lieu de 12.*

L'adversité

Dans de nombreuses situations, plutôt que d'utiliser un modificateur, il sera plus aisé et judicieux d'utiliser un **test en opposition** contre une adversité. Celle-ci est comparable à un niveau en pourcentage et fonctionne comme tel, le gardien l'utilisant comme une compétence unique.
Celle-ci peut être utilisée dans beaucoup de situations :

Option

Des modificateurs plus fins ?

Si vous trouvez que les échelles de modificateur de 10 % et de 20 % sont trop abruptes, vous pouvez, si vous le souhaitez ou si cela vous convient mieux, appliquer des paliers de 5 % afin d'obtenir plus de finesse dans les modificateurs. Cependant, si vous préférez la fluidité et la simplicité, nous vous conseillons d'utiliser les paliers de 10 en 10 comme proposé.

Ordre de résolution : quand utiliser quoi ?

1 **Compétences**
Ce sont les tests de compétences qui sont les plus utilisés à *L'Appel de Cthulhu*. Quoique veuille faire un investigateur, quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve, on commence par regarder quelle compétence peut être utilisée pour résoudre la situation.

2 **Attributs**
Si un personnage ne dispose pas d'une compétence, ou si celle-ci n'existe tout simplement pas, on effectue un test d'attribut, qui fonctionne à l'identique des compétences.

3 **Caractéristiques**
Dans certains cas très précis, on sera amené à faire un test de caractéristiques sur la Table de Résistance. C'est le cas lorsque les investigateurs luttent contre une maladie, un empoisonnement, ou utilisent leur force physique pour soulever un objet lourd.

- Des PNJ qui ont une fonction unique (cavalier qui charge, adorateur fanatique,...), l'adversité représentant à la fois leur niveau de combat et leur degré d'engagement dans la mêlée
- Des lieux qui sont un véritable obstacle, comme une forêt hostile qui entrave les investigateurs qui la franchissent, ou une maison hantée qui essaie d'effrayer, ou même de tuer, ses occupants
- Des objets simples, comme une serrure, dont le niveau d'adversité représente le niveau de l'artisan qui l'a conçue
- Des artefacts innommables qui ont une attirance forte, contre laquelle il faut lutter pour ne pas les admirer dans toute leur horrible splendeur
- Des livres impies qui ont l'air vivants, ou presque, en refusant de se laisser lire ou comprendre
- ...

Utiliser l'adversité simplifie beaucoup la gestion du contexte, tout en permettant une interaction bien plus grande. Il sera aisé de transformer la simple traversée d'un marais en véritable défi pour les investigateurs ! De nombreux exemples d'utilisation de l'adversité sont fournis au fil des chapitres de ce manuel.

Les niveaux d'adversité

Adversité	Niveau	Exemple de PNJ
Faible	10 %	Un néophyte ou un individu facile à convaincre
Modérée	25 %	Un amateur ou individu réticent
Importante	50 %	Un professionnel ou individu qui a les idées bien arrêtées
Forte	75 %	Un expert ou une personne butée
Intense	90 %	Un génie ou fanatique religieux

Utiliser les compétences

Situations usuelles : *Prendre la photo qui fera la une du Times, conduire à tombeau ouvert en heure de pointe, sauter au-dessus d'une falaise pour échapper à des adorateurs fanatiques, trouver le cheveu compromettant sur la moquette de la scène du crime, décrypter un texte en latin cryptique,...*

Les compétences représentent tout ce que sait faire un personnage. C'est l'ensemble des connaissances (académiques, physiques ou techniques) qu'il a acquises, qu'il maîtrise. La majorité des actions entreprises par les personnages sont des **tests simples** (cf. p. 71).

Compétence contre compétence

Situations usuelles : *Passer discrètement au nez et à la barbe d'un garde, présenter ses phalanges au nez d'un importun, vider son chargeur sur une ombre furtive et menaçante, gagner la partie d'échec dont l'enjeu est votre vie, convaincre le shérif qu'une menace pèse sur sa ville, obtenir un rabais sur le matériel de camping auprès d'un marchand pingre,...*

Il arrive fréquemment que deux adversaires s'affrontent en utilisant chacun ses compétences, on effectue alors un **test en opposition** (cf. p. 71).

Domaines connexes

Situations usuelles : *Conduire un engin de chantier alors que l'on ne dispose que de la compétence conduite auto, utiliser une arme d'épaule alors que l'on ne sait que se servir d'armes de poing,...*

Il arrive souvent qu'un investigateur souhaite accomplir une tâche, mais n'a pas la compétence requise pour cela, alors qu'il dispose de connaissances proches. En ce cas, il suffit d'effectuer un test de compétence normal, mais le gardien demandera une réussite spéciale afin d'accomplir la tâche.
Si la chance de base de la compétence est plus élevée, utilisez celle-ci et non le seuil de la réussite spéciale pour effectuer l'action.

Exemple : *Carter Lightbourne, avec un score de 25 % en Archéologie (Science Humaines) peut tenter un test d'Anthropologie (Science Humaines également) avec un niveau égal au seuil de réussite spéciale, qui dans ce cas est de 5 %, la base d'Anthropologie étant de 0 %.*

Cette règle est particulièrement applicable pour les compétences spécialisées et les compétences connexes. (cf. *Les compétences spécialisées*, p. 46)

Exploiter pleinement une compétence

Lorsqu'un investigateur tente une action sortant du cadre de base de sa compétence, plutôt que d'appliquer un malus, le gardien peut lui demander une réussite spéciale. Si l'investigateur tente quelque chose de particulièrement extraordinaire, le gardien peut alors exiger une réussite critique.

Exemple : *Winnie Kolchack (40 % en Armes à Feu), souhaite faire un tir en ricochet pour faire sonner un gong... Pari stupide, mais passons ! Afin de parvenir au résultat souhaité, comme c'est une action particulière, qui sort de l'utilisation habituelle de l'arme à feu, le gardien décide que Winnie devra obtenir une réussite spéciale pour parvenir à ses fins, soit obtenir un résultat de 8 ou moins sur son D100.*

Utiliser les attributs

Situations usuelles : *Jongler avec des couteaux sans jamais avoir fait l'école du cirque, trouver la solution à une énigme en ayant toujours été le dernier de la classe, se souvenir de l'article à propos d'une mort suspecte, se faufiler dans un goulet étroit sans être contorsionniste, rattraper la fiole de nitroglycérine avant qu'il ne soit trop tard,...*

Les attributs, dont le niveau (exprimé en pourcentage) est égal à cinq fois la valeur de la caractéristique de laquelle ils découlent, représentent les capacités naturelles de l'investigateur à effectuer des actions simples, ne nécessitant pas de connaissances poussées. Un attribut s'utilise de la même manière qu'une compétence, avec un **test simple**. Le tableau *Quels Attributs pour quelles compétences?* ci-contre vous indique des exemples d'utilisation de chaque attribut.

En lieu et place d'une compétence ?

Si un investigateur ne dispose pas de la compétence requise dans une situation donnée, il est possible d'utiliser un attribut en lieu et place de celle-ci. L'attribut ne remplace pas une compétence, mais permet d'effectuer une tâche simple à la place.

Exemple : *Ezekiel Winthrop, alors qu'il essaie d'échapper à des adorateurs qui le poursuivent, glisse et tombe dans le vide! Il devra réussir un test d'Agilité pour se rattraper et ainsi éviter la chute. S'il y parvient, il n'est pas pour autant sorti d'affaire. Ne disposant pas de la compétence Athlétisme, il aura bien du mal à grimper pour retrouver le sol ferme !*

Une réussite spéciale peut être demandée par le gardien dans certains cas, particulièrement si la compétence remplacée est pointue.

Exemple : *Daisy Jones, qui n'a aucune connaissance en médecine, pourra tenter d'extraire une balle. Elle devra effectuer un test d'Agilité (65 %) afin de manier le bistouri de manière correcte. Cependant, ce test ne remplace pas les connaissances médicales, Daisy a toutes les chances d'occasionner de gros dégâts. De fait, le gardien imposera d'obtenir une réussite spéciale pour mener à bien cette tâche (13 %).*

Attribut contre attribut

Situations usuelles : *Faire un bras de fer, jouer à celui qui pousse le plus fort, rattraper le diamant de Khaïpur avant l'infâme thug, jouer de ses muscles pour impressionner la foule prête à bondir, affronter la haine qui brûle dans le regard de son ennemi,...*

Tout comme il est fréquent que l'on soit amené à confronter deux compétences, on peut confronter les attributs de deux personnages au travers d'un **test en opposition**.

Exemple : *Winnie Kolchack, dans un bar, se laisse prendre au jeu et relève un défi au bras de fer. Il devra réussir un test de Puissance opposé à la puissance de son adversaire pour le vaincre et remporter la tournée !*

Les attributs au service des compétences

Utilisations usuelles : *Jouer de ses muscles pour impressionner son interlocuteur (Persuasion + Puissance), compter sur sa « belle gueule » pour séduire (Baratin + Prestance), impressionner son adversaire en faisant des moulinets avec son revolver (Arme à feu + Agilité), intimider une bande de petite frappe en jouant sur sa stature et en faisant craquer ses doigts (Corps à corps + Corpulence), déceler le point faible dans la garde de son adversaire (Corps à corps + Intuition), s'aider de sa culture générale pour essayer de comprendre un texte confus (Langue + Connaissance), résoudre un problème de logique en analysant une substance inconnue (Sciences : chimie + Intuition),...*

L'Appel de Cthulhu se distingue de nombreux autres jeux de rôle par le fait que les caractéristiques n'ont quasiment pas d'influence directe sur les compétences, à l'exception du score de base de certaines d'entre elles. Ainsi, un personnage ayant une INT élevée n'aura pas de bonus particulier à ses tests de compétences académiques.

Il est toutefois possible de renforcer cette influence en associant des tests d'attributs aux tests de compétence en effectuant un seul test de pourcentage grâce aux tests combinés (cf. *Les tests combinés*, p. 77). Cela représente l'investissement « corps et âme »

Quels Attributs pour quelles compétences ?

Lorsqu'un investigateur ne dispose pas d'une compétence, quel attribut peut-on choisir à la place ? Le bon sens du gardien, aidé par la description des compétences suffit à répondre à cette question. Voici cependant quelques indications selon les catégories de compétences :

- **Connaissance** : Connaissance, Intuition
- **Savoir faire** : Connaissance, Intuition, Agilité
- **Sensorielle** : Intuition
- **Influence** : Connaissance, Prestance
- **Action** : Agilité, Connaissance, Puissance



Conseils au Gardien

Utiliser les caractéristiques et les attributs pour quoi faire ?

Carac.	Attribut	
FOR	Puissance	Faire un bras de fer, soulever des charges, retenir un individu au-dessus du vide,...
CON	Endurance	Résister aux maladies, à la fatigue, aux poisons,...
INT	Intuition	Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension,...
DEX	Agilité	Déterminer l'ordre d'action, effectuer des manipulations délicates, rattraper un objet qui tombe,...
APP	Prestance	Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer,...
TAI	Corpulence	Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière des objets,...
ÉDU	Connaissance	Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir,...
POU	Volonté	Faire preuve de volonté, garder son sang-froid,...

140.
Un explorateur pénètre dans une région inconnue où quelque chose dans l'atmosphère obscurcit le ciel jusqu'à le rendre presque complètement noir – les prodiges qu'il y trouve.

de l'investigateur dans la tâche entreprise, ce qui peut être risqué en cas d'échec ou payant en cas de réussite !

- **En cas de réussite** par rapport à la compétence et à l'attribut, on considère la réussite comme étant une réussite spéciale. L'investigateur s'est montré brillant grâce à ses aptitudes naturelles qui sont venues renforcer son savoir faire !
- **En cas d'échec** par rapport à l'un des deux niveaux, que ce soit la compétence ou l'attribut, le résultat est un échec. L'investigateur s'est soit discrédité, soit a suivi une mauvaise intuition, etc.
- **En cas d'échec** sous les deux niveaux, le résultat est considéré comme une maladresse, l'investigateur s'est totalement fourvoyé ou discrédité au point d'en être ridicule !

Exemple : *Carter Ligthbourne (Prestance 65 %, Baratin 30 %) tente de séduire une belle en jouant sur son apparence. Il effectue un test combiné de Baratin avec Prestance. S'il réussit seulement son test en baratin, la belle restera insensible à son charme naturel mais le trouvera sans doute beau parleur. S'il réussit seulement son test de Prestance, elle pensera sans doute « t'es mignon, mais tais-toi ». À l'inverse, S'il obtient une réussite sous les deux niveaux, elle sera séduite « il est à croquer ! ».*

Utiliser les caractéristiques

Situations usuelles d'utilisation des caractéristiques

Sauver un ami dont la vie ne tient qu'à votre force musculaire pour ne pas tomber dans le vide, résister à la grippe qui a élu domicile dans votre corps, tenir le coup jusqu'à ce que l'antipoison soit injecté dans vos veines, arriver à soulever la

Table de résistance

Caractéristique active (colonnes) / Caractéristique passive (lignes)

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

dalle en granit pour sortir du souterrain avant de se faire déchiqueter, lutter contre votre peur irrationnelle du noir, ne pas s'évanouir après avoir reçu un coup,…

Les caractéristiques représentent en quelque sorte l'inné du personnage. Elles sont utilisées lorsqu'aucun savoir, quel qu'il soit, ne peut servir à résoudre la situation. C'est le cas de la force musculaire, de la volonté… en un mot, tout ce qui définit l'investigateur dans sa plus simple expression. Les **tests de caractéristiques** se font toujours en opposition sur la Table de Résistance, comme décrit ci-après.

Caractéristique contre caractéristique

Dans certains cas, un investigateur devra utiliser l'une de ses caractéristiques pour résister à un adversaire ou à un événement. C'est le cas notamment lors d'agressions telles que les poisons, les maladies ou encore les radiations. Pour cela, il suffit de repérer sur la Table de Résistance la valeur de caractéristique active (la FOR de l'investigateur, ou la VIR d'un poison) et celle à quoi elle s'oppose, qui est passive (la TAI de l'objet à soulever, la CON de l'investigateur). À la croisée est indiqué le score que le joueur doit obtenir sur un D100 pour remporter l'opposition. Si le résultat est inférieur ou égal au score indiqué, c'est un succès, sinon, c'est un échec. De nombreux exemples d'utilisation de la Table de Résistance sont décrits dans les chapitres de cet ouvrage.

Se passer de la Table de Résistance

Il est tout à fait possible de se passer de la table en faisant un petit calcul très simple. Il suffit de comparer la valeur de caractéristique active et passive, et de faire la différence entre les deux. Chaque point de différence à une valeur de 5 % que l'on additionne ou soustrait à 50 % pour définir le score que le joueur ne devra pas dépasser lors du test de pourcentage.

Exemples : *Une valeur active 15 contre une valeur passive de 10, soit une différence de 5 points, que l'on multiplie par 5 %, soit 25 % que l'on ajoute à 50 %, ce qui donne un score de 75 % de chances. À l'inverse, une valeur active de 7 contre une valeur passive de 13, soit une différence 6 points, que l'on multiplie par 5 %, soit 30 % que l'on soustrait à 50 %, ce qui donne un score de 20 %.*

Ce calcul très simple est surtout pratique pour les grandes valeurs, comme dans le cas extrême d'un investigateur avec une FOR de 10 qui souhaiterait bouger une porte de pierre de TAI 50 qui vient de sceller l'entrée d'un temple. Cela représente une différence de 40, soit 200 % à retrancher à 50 %… Autant dire qu'il n'a aucune chance d'arriver à la bouger !

Les actions usuelles

En dehors des différents moyens de résolution, il est possible d'utiliser des subtilités pour gérer un grand nombre de situations en cours de partie. C'est notamment le cas lorsqu'un investigateur fait plusieurs choses en même temps, aide ou se fait aider par un tiers, ou encore a de la chance ou non.

Faire plusieurs choses en même temps

Dans certaines situations, un investigateur souhaitera faire plusieurs choses en même temps. Selon l'intention, il faudra effectuer soit un test combiné, soit des tests simultanés.

Tests combinés

Situations usuelles : *Grimper le plus discrètement possible pour ne pas se faire repérer, rechercher des informations spécifiques dans une pile de documents, explorer discrètement un lieu placé sous surveillance,…*

On peut combiner deux compétences pour accomplir certaines tâches ou résoudre certains problèmes qui nécessitent l'utilisation de deux talents. On doit alors réussir un test inférieur ou égal au pourcentage de la compétence la plus faible.

- **En cas de réussite** sous le niveau des deux compétences, on considère la réussite comme étant une réussite spéciale. L'investigateur a particulièrement bien réussi l'action entreprise !
- **En cas d'échec** sous l'un deux niveaux, le résultat est soit un échec partiel comme dans l'exemple ci-après, soit un échec. Le gardien devra déterminer le résultat en privilégiant l'investigateur
- **En cas d'échec** sous les deux compétences, le résultat est considéré comme une maladresse, l'investigateur a totalement échoué

Exemple : *Ezekiel Winthrop entreprend de fouiller les innombrables documents éparpillés dans le laboratoire d'un astronome afin de découvrir la preuve de la découverte d'un corps céleste étranger dans le système solaire. Comme cette tâche demande des qualités de fouilleur, mais aussi de solides connaissances scientifiques, le gardien demande un test de compétences combinées en Astronomie (50 %) et en Trouver Objet Caché (45 %). Si le résultat du test se situe entre les deux scores, le gardien pourra annoncer qu'Ezekiel a découvert quelques preuves partielles, mais il lui manque certains documents pour en être sur. À l'inverse, un personnage meilleur en Trouver Objet Caché en qu'en Astronomie pourra, sur un succès partiel, découvrir plusieurs feuilles de calculs et relevés suspects, mais qu'il lui faudra recourir à un Astronome confirmé pour déterminer la bonne trajectoire.*

Tests simultanés

Situations usuelles : *Forcer une serrure tout en jetant des regards pour voir si personne n'approche, fouiller les poches d'un adorateur décédé tout en surveillant que d'autres ne surgissent pas, consulter des documents en étant en pleine conversation,…*

142. Les membres des confréries de sorciers étaient enterrés le visage vers le bas. Un homme fait des recherches dans la sépulture familiale et découvre des choses inquiétantes.

Conseils au Gardien

Tests combinés ou simultanés ?

Lorsqu'un personnage utilise plusieurs compétences en même temps, pour déterminer s'il s'agit de tests combinés ou distincts, il suffit d'examiner l'objectif du personnage : s'il tente de faire plusieurs choses sans rapport direct en même temps, il s'agit d'un test simultané. Si par contre le personnage utilise plusieurs compétences dans le cadre d'une seule et même action, il s'agit d'un test combiné.

153.
Un chat noir sur une
colline proche
du gouffre sombre d'une
vieille cour d'auberge.
Il miaule de façon
rauque - convie un
peintre aux mystères
situés au-delà. Finit
par mourir à un âge
avancé. Il hante les
rêves de l'artiste - le
pousse à le suivre.
Issue étrange (ne se
réveille jamais? ou fait
l'étrange
découverte d'un monde
ancien en dehors de
l'espace
tridimensionnel?)

Il arrive qu'un personnage tente d'accomplir deux actions distinctes en même temps. Dans ce cas, le personnage doit choisir quelle est son action principale et quelle est l'action secondaire. Le test de compétence correspondant à l'action principale subit un malus de -10 % alors que l'action secondaire subit un malus de -20 %.

Exemple : *Oswald O'Flaherty fouille nuitamment le bureau du comptable de J. T. Radnec. Il doit rester aux aguets, car à chaque instant le vigile est susceptible de le repérer s'il fait du bruit. Oswald doit choisir quelle action il favorise : la discrétion ou la fouille. Il choisit de privilégier la Discrétion (30 %) pour laquelle il va subir un malus de -10 %. Son test en Trouver Objet Caché (55 %) quant à lui subira un malus de -20 %.*

Unir ses efforts

Un groupe d'investigateurs est souvent amené à effectuer des tâches ensemble, à unir leurs efforts pour réussir, soit en unissant leurs forces vers un objectif unique, soit en se répartissant les tâches.

Apporter son aide

Le cas des compétences
Un investigateur peut se faire aider ou aider un tiers lors de l'accomplissement d'une tâche. En ce cas chaque personne apportant de l'aide lui confère un bonus de à + 10 %.

Exemple : *Winnie Kolchack tente de réparer sa voiture accidentée. Bien que son score de Mécanique soit de 70 %, il rencontre des soucis. Un fermier qui passe dans le coin tente de lui donner un coup de main, ce qui se traduit donc par un bonus de +10 %. Winnie, grâce à l'aide du fermier, pourra tenter de réparer sa voiture avec un score de 80 %.*

Le cas des attributs
Si un personnage n'a pas de compétence utile, il peut néanmoins apporter son aide. À l'instar des aides pour les compétences, chaque personne apportant son aide confère un bonus de +10 % au test.

Le cas des caractéristiques
L'un des cas fréquents où les personnages sont amenés à s'entraider, c'est lorsqu'il s'agit de faire preuve de force pour soulever un objet. Dans ce cas, chaque paire de bras supplémentaire procure un bonus égal à 10 % (arrondi à l'entier supérieur) de sa caractéristique FOR, qui s'additionne à la caractéristique FOR de l'investigateur le plus fort.
Cela reste très simple, car si la FOR est inférieure ou égale à 10, cela procure un bonus de +1, et si elle est supérieure, un bonus de +2.

Exemple : *Martha Sutcliffe, lors d'une de ses enquêtes, se retrouve confrontée à une grille rouillée qui l'empêche de continuer sa route vers la vieille maison de famille où elle espère dénicher quelques vieux papiers. Elle a eu beau essayer de forcer la grille, sa FOR de 10 semble être insuffisante. Heureusement, un couple d'automobilistes de passage s'arrête pour lui prêter assistance. Ainsi aidée, elle bénéficie d'un bonus de 1 (la femme a 9 en FOR) et de 2 (le mari a 12 en FOR). Elle pourra à nouveau essayer avec l'équivalent d'une FOR de 13 (10+1+2) !*

Se répartir les tâches

Il est possible d'unir ses efforts en se répartissant les tâches, comme dans le cas de la fouille d'un lieu de grande taille. En ce cas, chaque participant effectue un test de pourcentage comme s'il agissait seul, et ce pour la tâche dont il s'occupe. Procéder ainsi permet de gagner du temps, en réduisant le laps de temps d'un cran par participant (cf. *Gérer le temps*, p. 81). L'inconvénient de ce type de collaboration est qu'un des participants peut échouer.

Les limites physiques

Le nombre de personnes pouvant contribuer à une même tâche est limité par la tâche elle-même. S'il est aisé de réfléchir à plusieurs sur un même et unique problème, il peut être délicat de trouver la place et les prises disponibles pour soulever une pierre tombale. C'est au gardien de fixer un nombre maximal de personnes pouvant apporter leur aide.

La chance

L'investigateur a-t-il pensé à amener un certain équipement? Sera-t-il la première victime sur laquelle se jettera l'innommable créature? Va-t-il marcher sur une latte pourrie? Un test de chance permet de répondre à toutes ces questions.

Le gardien doit en ce cas définir les probabilités selon la situation comme indiqué ci-contre. Le joueur effectue alors un test de pourcentage normal. En cas de réussite, il a de la chance. Si plusieurs joueurs font un test de chance, comme dans le cas où il sert à déterminer qui est malchanceux, celui qui échoue ou dont la qualité de réussite est la plus faible s'avère être le plus malchanceux…

Exemple : *Winnie Kolchack, poursuivi par les chinois de la triade, s'est réfugié dans une cave. Mais il s'y retrouve coincé ! En fouillant, aura-t-il la chance de trouver une planche suffisamment grande qui pourrait servir de levier pour forcer la porte ? La cave est à l'abandon depuis longtemps, et s'avère humide. Le gardien estime qu'il est peu probable de trouver une planche en bon état qui résisterait à la pression. Winnie n'a donc que 20 % de chances de trouver son bonheur.*

Quand faut-il utiliser la chance ?

Les tests de chance devraient être assez rares en cours de jeu, et être utilisés à bon escient. Soit en apportant une réponse à une question posée par un joueur sur la disponibilité d'un objet ou autre dans un lieu comme vu dans l'exemple précédent, soit pour déterminer qui dans un groupe joue de malchance et devra en subir les conséquences, comme dans le cas d'une attaque aveugle par un animal sauvage tapi dans l'ombre. Le test de chance peut être utilisé dans nombre de situations, c'est au gardien de s'en servir intelligemment.

Probabilité de chances

Estimation	% de chances	Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque...
Fortes chances	75 % ou plus	... de la Miskatonic University
Une chance sur deux	50 %	... d'une grande ville
Peu probable	10 à 20 %	... d'une petite ville
Improbable	1 à 5 %	... d'un village paumé

Les principes exposés dans ce chapitre régissent toutes les mécaniques. Elles sont détaillées dans les pages suivantes en fonction des situations. Si en cours de jeu un vous rencontrez une situation non expliquée, appliquez ces principes. Et n'oubliez jamais que la première règle est le bon sens.

A retenir de ce chapitre

- Toutes les situations se résolvent avec 1D100, soit avec un test simple, soit avec un test en opposition
- Test simple : test de pourcentage avec comme niveau le score de la compétence
- Test en opposition : chaque adversaire effectue un test simple, et pour les départager, il faut comparer les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure l'emporte
- Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale
- Tout se règle par les compétences, avec un test de pourcentage. S'il n'y a pas de compétence applicable, on utilise l'attribut adéquat éventuellement modifié par un malus
- Seulement deux modificateurs sont applicables : 10 ou 20 %. Les modificateurs sont exponentiels. Si leur nombre cumulé excède deux, il faut alors demander une réussite spéciale en cas de malus, ou accorder une réussite automatique en cas de bonus
- Dès qu'un investigateur souhaite faire quelque chose de compliqué, il doit obtenir une réussite spéciale
- Les tests de caractéristiques s'utilisent lorsque l'investigateur ne peut compter que sur ses capacités innées, comme dans le cas de l'organisme qui lutte contre une maladie
- En cas d'égalité, privilégiez l'investigateur



Gérer le temps

Dans un jeu comme *L'Appel de Cthulhu,* où l'investigation joue un rôle prépondérant, le temps est un facteur essentiel. Les investigateurs passent en effet une grande partie des aventures à effectuer des recherches, fouiller des lieux, décortiquer des textes cryptiques, ou compulser des ouvrages. Toutes ces tâches prennent un temps plus ou moins long et il est important de pouvoir le quantifier et le moduler.

L'échelle temporelle

Selon les actions entreprises par les investigateurs, on distingue deux grandes catégories d'actions en cours de jeu :

- Les **actions instantanées**, qui ont pour échelle le round, qui représente une durée d'environ 5 secondes. Elles servent à gérer les scènes d'action, les combats, les poursuites, etc.
- Les **actions étendues**, qui ont une échelle large, allant de quelques dizaines de secondes à plusieurs jours, voire plusieurs mois. Elles servent à gérer les recherches, les interactions sociales, la technique, les rituels magiques, etc.

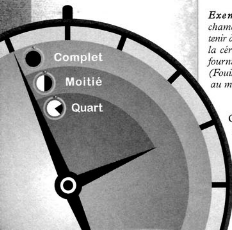
Pour les actions instantanées, le facteur temps n'a que peu d'importance puisqu'il est prédéfini. Il en va autrement pour les actions étendues, le gardien devant définir le temps qu'elles prennent.

Définir la durée d'une action étendue

Pour définir si une action étendue prend plus ou moins de temps, il suffit au gardien de consulter *L'échelle temporelle* ci-contre et déterminer, à l'aide de celle-ci, la durée de l'action entreprise par l'investigateur. Celle-ci indique pour chaque durée :

- **La durée**, qui représente une fourchette de temps qui est nécessaire pour effectuer une action. Elle est découpée en cinq « crans ». À noter que pour les journées, semaines ou mois, on considère un temps normal durant lequel l'investigateur dort, mange, et effectue les tâches usuelles du quotidien
- **Les actions usuelles**, qui proposent des actions qu'il est possible de faire pour une durée donnée

Exemple : *Oswald O'Flaherty, veut fouiller la chambre d'hôtel d'un individu qu'il croit appartenir à ue secte, afin de trouver le lieu où se déroule la cérémonie. Le gardien, à l'aide des exemples fournis, détermine que ce sera une action Rapide (Fouiller une pièce, Minutes à heure), nécessitant au maximum une heure pour être accomplie.*



Quelle que soit la durée définie par le gardien, l'investigateur pourra soit :

- **Passer du temps** à effectuer la tâche, si possible, et le plus souvent réussir **automatiquement** à l'accomplir, sans prendre de risques
- **Se dépêcher** volontairement ou être pressé par le temps, et dans ce cas faire un **test de compétence** en se fiant à sa bonne étoile

Autrement dit, le joueur a la plupart du temps la possibilité de décider si oui ou non il se fie à un jet de dé. Dans certaines situations cependant, ce choix sera imposé par la force des choses.

Affiner la durée : le laps de temps

La durée indiquée par l'échelle temporelle est une fourchette qui reste assez floue. Il peut être utile ou nécessaire de l'affiner dans certaines situations. Une pièce peut être presque vide ou particulièrement encombrée, une substance plus ou moins complexe, un ouvrage écrit avec clarté ou de manière cryptique, etc.

Pour retranscrire cela, il faut « découper » la durée selon la « complexité » de la tâche :

Simple, la durée est réduite au quart
Elle est simple à accomplir, comme pour la fouille d'une pièce chichement meublée, une bibliothèque aux rayonnages particulièrement bien organisés, ou la consultation d'un ouvrage rédigé avec clarté.

Complexe, la durée est réduite de moitié
Elle requiert un temps raisonnable pour l'accomplir, comme pour la fouille d'une pièce rangée correctement, une bibliothèque avec un classement approximatif ou la consultation de documents à peu près organisés

Très complexe, l'action nécessite toute la durée
Elle nécessite du temps, comme pour la fouille d'une pièce particulièrement encombrée, une bibliothèque au classement par couches sédimentaires ou la lecture d'un texte écrit au kilomètre

Exemple : *Oswald, ayant attendu le départ du suspect, parvient à pénétrer dans la chambre d'hôtel et débute la fouille. Ce n'est pas un lieu bien compliqué à fouiller : le mobilier est standard, et à part la valise et quelques endroits (tiroirs, armoire,…), la fouille est rapidement faite. Le gardien, au vu de ses critères, détermine que la fouille est simple. Autrement dit, le laps de temps réduit au quart. Oswald pourra faire le tour en à peine ¼ d'heure, donc !*

L'échelle temporelle

Dénomination	Durée	Actions usuelles
Immédiate	Secondes à minute	Fouiller un bagage ou un meuble, décrypter un code évident, réparer une arme enrayée, demander son chemin à un agent de police,...
Rapide	Minutes à heure	Fouiller une pièce, un petit appartement ou une pile de livres, décrypter un code facile, réparer une petite panne mécanique ou fabriquer une arme primitive, recueillir un témoignage,...
Longue	Heures à journée	Fouiller un grand appartement ou une petite bibliothèque d'un particulier, analyser des fibres, décrypter un code ou, éplucher les livres de compte d'une société, démonter et réparer un moteur, interroger un suspect pour obtenir des aveux ou négocier un contrat,...
Très longue	Journées à semaine	Fouiller une maison, un manoir ou une bibliothèque conséquente, décrypter un code complexe ou décortiquer les archives d'un journal, construire un véhicule simple, cuisiner un suspect récalcitrant ou négocier un important contrat,...
Interminable	Semaines à mois	Fouiller les ruines d'une cité ou une bibliothèque cyclopéenne, décrypter un code réputé inviolable ou cataloguer les ouvrages issus d'un riche collectionneur, construire un véhicule complexe, conduire des négociations diplomatiques,...

Moduler la durée

Un investigateur peut prendre son temps pour effectuer une tâche, ou, situation bien plus fréquente en jeu, il peut être pressé par le temps en raison des événements.

Pour ce faire, il est possible de diminuer ou d'augmenter la durée, soit de changer le laps de temps de l'action :

- **Moduler la durée** représente un changement radical dans la situation, le temps disponible étant fortement modifié. Si une action pouvait se définir en heures, et qu'elle passe subitement à quelques dizaines de minutes, on peut parler de situation d'urgence ! Une qualité de réussite est alors requise.
- **Changer le laps de temps** est moins radical, car on reste dans la même fourchette temporelle définie par la durée. Ainsi, la durée d'une action peut être réduite de moitié, voire au quart de sa durée initiale. En ce cas, un modificateur au test de compétence est appliqué, comme indiqué ci-après.

Manque de temps

Plus la durée d'une action est réduite, plus le risque de faire des erreurs, de passer à côté de quelque chose d'évident, ou de faire une fausse manipulation augmente sensiblement. Cela se traduit en termes de jeu comme suit :

Se dépêcher

- Laps de temps réduit de moitié : Malus de - 10 % au test
- Laps de temps réduit au quart : Malus de - 20 % au test

Situation d'urgence

- Durée réduite de 1 cran : Une réussite spéciale est requise
- Durée réduite de 2 crans : Une réussite critique est requise

Si la réussite de l'action entreprise était automatique en situation normale, le manque de temps implique de fait de réussir un test avec les malus adéquats pour l'accomplir.

Exemple : *Oswald, qui avant de commencer la fouille de la chambre d'hôtel jette un œil par la fenêtre par acquit de conscience. Bien lui en prit ! Il voit l'occupant de la chambre qui se dirige vers l'hôtel ! Il n'a plus que quelques minutes et va devoir faire vite pour trouver un indice qui lui indiquerait l'heure de la cérémonie. Le gardien détermine que c'est une situation d'urgence. Oswald peut soit décider de finir la fouille, mais en ce cas il lui faudra obtenir une réussite spéciale pour réussir avant l'arrivée de l'occupant, soit décider de quitter les lieux et de revenir plus tard.*

Prendre son temps

Dans certains cas, comme lorsqu'un indice est dégradé ou un texte illisible, il est possible, voire nécessaire, que l'investigateur prenne son temps pour réussir la tâche entreprise, à condition qu'il ait la possibilité de le faire. En ce cas, il faut allonger la durée déterminée d'un cran, ce qui procure un bonus de + 20 % au test de compétence.

Exemple : *Si Oswald avait disposé de tout son temps pour fouiller la chambre d'hôtel, il aurait pu tranquillement y passer une heure ou plus, pour vérifier toutes les cachettes possibles. Le gardien aurait augmenté la durée d'un cran (elle serait passée de Rapide à Longue) et Oswald aurait bénéficié d'un bonus de + 20 %.*

Le temps incompressible

Il n'est pas toujours possible d'aller plus vite. Les contraintes matérielles peuvent entrer en jeu, comme pour un temps de séchage minimal pour un tirage photographique ou qu'une émulsion d'un composé chimique se fasse. C'est au gardien de définir s'il est possible ou non de moduler le temps de l'action, selon la situation, et de définir une durée et un laps de temps minimal.

Les désagréments de l'environnement

Les conditions environnementales peuvent avoir une grande incidence sur la durée d'une action. Décrasser un carburateur en pleine tempête de sable risque de prendre bien plus longtemps que par temps calme ! Ces désagréments sont décrits dans le chapitre *Gérer l'environnement, Les désagréments*, p. 149.

Option

Temps et niveau de maîtrise

Il est possible de tenir compte du degré de maîtrise d'un investigateur pour moduler le temps qu'il faut passer à une tâche. Un investigateur avec un niveau amateur dans une compétence devrait logiquement passer plus de temps qu'un professionnel ou un expert pour réaliser une tâche identique, car il est moins expérimenté dans ce domaine et devra de fait y consacrer plus de temps. À l'inverse, un expert, de par sa grande expérience, devrait y passer moins de temps pour obtenir le même résultat.

Le score des compétences d'un investigateur indique son niveau de maîtrise dans un domaine, comme rappelé ci-après :

- **Amateur**, à partir de 25 %
- **Professionnel**, à partir de 50 %
- **Expert**, à partir de 75 %

Pour retranscrire cette différence en termes de jeu, on part du principe que la durée définie par le gardien est celle nécessaire à un **professionnel** pour accomplir la tâche. En fonction de cette durée et du degré de maîtrise, on module de temps comme suit pour :

- Un **amateur**, on augmente le laps de temps d'une unité
- Un **expert**, on baisse le laps de temps d'une unité

Exemple : *Un professionnel, pour analyser des fibres prélevées sur une scène de crime doit en principe y consacrer ½ heure (cf.* Gérer les recherches*, p. 114). Un expert ne mettra qu'un quart d'heure pour y parvenir, alors qu'un amateur devra y consacrer 1 heure pleine*

161.
L'espace et le temps. Un événement survenu il y a cent cinquante ans, resté inexpliqué. Période actuelle. Une personne qui regrette profondément le passé dit ou fait quelque chose qui est physiquement envoyé en arrière et en fait provoque l'événement en question.

Les tests prolongés

Situations usuelles : *Décortiquer les livres de compte d'une société, courir un marathon pour arriver avant la horde de pillards, réparer le moteur de l'avion pour se sortir de ce désert aride, passer au peigne fin une pièce où l'on cherche un indice vital, accomplir un rituel ancestral pour contenir une entité dans sa prison réputée inaltérable,...*

Les tests prolongés constituent un excellent moyen pour le gardien de renforcer la tension autour de la table de jeu. Plutôt que de déterminer la réussite ou l'échec par un unique jet de dés, elles permettent de créer un suspens qui ne sera levé que lors du dernier jet de dé. Pour cela, il doit :

- Déterminer le nombre de réussites à obtenir, en se basant sur la complexité définie pour le laps de temps. Celles-ci peuvent représenter le nombre d'étapes nécessaires pour parvenir à accomplir la tâche :
  - Action simple : 2 réussites
  - Action complexe : 3 réussites
  - Action très complexe : 5 réussites
- Fixer la valeur temporelle que représente chaque test en s'aidant de l'échelle temporelle. La durée totale sera définie par le nombre de tests qui auront été effectués par le joueur pour accomplir la tâche

Une fois ceci fixé, le joueur effectue plusieurs tests de compétence successifs, jusqu'à obtenir le nombre de succès exigé. Les résultats obtenus lors des tests peuvent influer de la manière suivante :

- Une réussite critique permet de terminer l'action entreprise (quel que soit le nombre de succès restant à obtenir)
- Une réussite spéciale compte pour deux succès, et raccourci la durée d'autant
- Un échec allonge le temps requis pour accomplir l'action d'un test supplémentaire
- Une maladresse signifie que l'action échoue et que le personnage doit soit recommencer depuis le début si c'est possible, soit que l'action est irrémédiablement compromise



Exemple : *Ezekiel Winthrop souhaite utiliser sa compétence Astronomie pour calculer la trajectoire d'un météore et déterminer son point d'impact. Il s'agit d'une tâche complexe qui risque de lui prendre plusieurs jours. Le gardien annonce qu'Ezekiel doit obtenir trois succès, et que chaque test de compétence correspond à un jour de travail. Ezekiel effectue un premier test et le rate : le premier jour, il n'a guère avancé. En revanche, ses trois tests suivants sont réussis : il parvient donc à déterminer le point d'impact en quatre jours.*

Moduler la difficulté au fil du temps

Il est possible de moduler la difficulté de chacun des tests de compétence d'un test prolongé en appliquant un modificateur à celui-ci. Les conditions peuvent en effet changer au cours de l'action.

Exemple : *Dans l'exemple précédent, si Ezekiel n'avait pas eu accès à son observatoire habituel, il aurait pu subir un malus en raison d'un matériel inapproprié. Il aurait pu débuter ses calculs sur papier, sans matériel de référence, et ainsi subir un malus de -20 % à son premier test, avant d'avoir accès à un observatoire moderne qui lui aurait conféré un bonus de +20 % pour ses tests restants.*

Contre le chrono

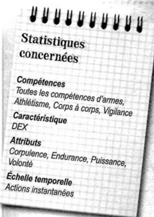
Situations usuelles : *Désamorcer un engin explosif alors qu'il ne reste que quelques dizaines de secondes, résoudre une énigme pour arrêter le mécanisme infernal qui va vous ensevelir à jamais sous des tonnes de sable, finir de lire le sort de révocation avant que l'entité ait franchi le portail dimensionnel, dégager une belle dont la cheville est coincée entre les rails avant que le train n'arrive,...*

Il est fréquent que les investigateurs aient très peu de temps pour se sortir d'un très mauvais pas. En ce cas, le test prolongé est défini comme à la normale, mais comme il doit être accompli dans une durée limite, le gardien en plus fixe une durée maximale, qui représente la limite à ne pas franchir pour réussir. Autrement dit, un nombre maximal de tests que pourra effectuer le joueur avant l'échéance fatidique.
Le joueur peut, si la situation le permet, abandonner la tâche en cours, avec toutes les conséquences que cela implique.
S'il parvient à obtenir le dernier succès requis à son dernier test seulement, l'action est réussie in extremis.

Exemple : *Winnie Kolchack n'a plus que 30 secondes pour désamorcer une bombe. Il lui faut réussir un seul test pour y parvenir. Mais chaque jet de dé représente une durée de 10 secondes. Il pourra donc effectuer trois tests pour y parvenir à temps. Il rate ses deux premiers tests. Le dernier jet est crucial. Heureusement pour lui, il y parvient de justesse ! Il a désamorcé l'engin in extremis !*

Gérer les combats

Si *L'Appel de Cthulhu* est avant tout un jeu d'enquête, la vie des investigateurs ne se borne pas à collecter des indices et à interroger des témoins. Dans leur recherche de la vérité, ils croiseront fréquemment la route de criminels sans scrupule, de tueurs psychopathes, d'adorateurs fanatiques, voire de créatures surnaturelles assoiffées de sang. Même s'ils se montrent prudents et rusés, les investigateurs se retrouveront tôt ou tard impliqués dans un affrontement, et ils découvriront bien vite que même les adversaires les plus anodins en apparence peuvent constituer une menace mortelle, surtout s'ils n'ont pas eu le temps de se préparer au combat.



Le round de combat

Dans *L'Appel de Cthulhu*, les combats sont le plus souvent des mêlées informes où chacun tente de sauver sa peau et de se débarrasser de son adversaire avant que ce dernier ne le fasse. Tous les combattants agissent en même temps et réagissent comme ils le peuvent aux assauts de leurs adversaires. Toutefois, pour faciliter la gestion des combats, ces derniers sont divisés en « rounds » représentant chacun approximativement 5 secondes. Chaque round se divise également en deux phases d'action.

Possibilités d'action

Au cours d'un round de combat, chaque personnage a normalement droit à deux actions (une par phase). Entre autres choses, il peut :

- **Attaquer** (cf. p. 85)
- **Se défendre** (cf. p. 86)
- **Se déplacer** (cf. p. 87)
- Exécuter une **action gratuite** (cf. p. 85)
- **Faire autre chose**. Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc. (cf. p. 88)

Il est tout à fait possible de choisir deux fois la même action, pour bénéficier de deux défenses, ou encore se déplacer très rapidement.

Actions simultanées & combat

Il est tout à fait possible d'utiliser la règle des actions simultanées (cf. p. 77) dans le cadre du combat. À chaque phase de combat, un personnage peut ainsi choisir de « diviser » son action en deux, par exemple pour attaquer et se défendre, ou conduire et se défendre. Parmi ces deux actions, le personnage doit choisir celle qu'il compte privilégier et qui recevra un malus de -10 %. L'autre action subira quant à elle un malus de -20 %.

Exemple : *Winnie Kolchack, lors d'une soirée arrosée dans un bar de Saigon, a laissé son tempérament prendre le dessus. Les deux chinois patibulaires n'ont pas eu l'air d'apprécier ses sous-entendus, et se jettent sur lui ! Winnie choisit d'envoyer son poing sur le premier qui se présente lors de sa première phase d'action et, pour sa deuxième phase, d'essayer d'éviter les coups car ils seront tous les deux sur lui. Il bénéficie donc d'une attaque normale pour sa première phase d'action, et de deux actions défensives pour la seconde phase, l'une avec un malus de -10 % et l'autre avec un malus de -20 %.*

L'initiative

Initiative = DEX du personnage

Rien ne sert d'être particulièrement doué dans le maniement d'une arme si l'on est mort avant d'avoir eu l'occasion de s'en servir. La vitesse à laquelle les personnages agissent au cours d'un round est appelée initiative. Par défaut, elle est égale à la DEX des personnages, qui agissent dans l'ordre décroissant de leur initiative à chacune des phases d'action. Certains facteurs, comme les armes à feu, peuvent venir modifier cette valeur d'initiative.

Exemple : *Lors d'un combat, les personnages prétirés agissent dans l'ordre suivant. En premier, Winnie (DEX 15), puis Carter et Martha (DEX 14), suivis de Daisy (DEX 13), d'Ezekiel (DEX 11) et enfin d'Oswald (DEX 10) qui agit en dernier.*

Les armes à feu prêtes à tirer

Bonus de 10 à l'initiative

Lorsqu'un personnage annonce qu'il fait feu avec une arme prête à tirer, c'est-à-dire dégainée et pointée à peu près dans la direction de la cible, il bénéficie un bonus de +10 à sa valeur d'initiative pour la phase en question. Il est en effet très facile, et surtout très rapide, d'appuyer sur la détente d'une arme à feu.

Exemple : *Oswald O'Flaherty (DEX 10) affronte un gangster (DEX 17). Lors de la phase de déclaration d'intention, notre héros annonce qu'il compte dégainer son revolver et tirer sur son ennemi. Ce dernier déclare vouloir s'approcher d'Oswald pour le poignarder. Pendant la première phase d'action, le gangster agit en premier (initiative 17) : il se déplace donc vers Oswald, qui agit ensuite en dégainant (initiative 10). Normalement, la deuxième phase d'action devrait connaître le même ordre de résolution des actions, mais Oswald est désormais équipé d'un revolver prêt à tirer : son initiative passe donc à 20 (10+10) et il peut faire feu avant que son adversaire ne lui donne un coup de couteau.*

La surprise

Comme nous l'avons vu précédemment, attaquer en premier constitue un avantage considérable, car cela donne une chance d'abattre ses adversaires avant même que ces derniers n'aient eu le temps d'agir. L'un des meilleurs moyens de bénéficier de cet avantage consiste à surprendre ses ennemis, en leur tendant une embuscade par exemple.

Rappel : Les degrés de réussite

Comme indiqué page 71, le meilleur degré de réussite prime toujours lors de tests opposés. Par exemple, si un personnage obtient une réussite critique en attaque alors que son adversaire obtient une réussite spéciale en esquive, on ne prend en compte que le succès critique de l'assaillant. En cas de degré de réussite équivalent, il faut toujours favoriser l'investigateur.

Ne pas laisser échapper un cri de surprise

Lorsqu'un personnage est surpris, il laisse souvent un hoquet de surprise, voire un cri. Afin d'éviter cela, il faudra réussir un test de *Volonté* pour ne pas sursauter et ainsi alerter les autres personnes présentes dans les parages !

Actions prolongées

La plupart des actions entreprises en combat sont des actions rapides que l'on peut exécuter en une phase. Un personnage peut normalement accomplir deux de ces actions « courtes » par round (une à chaque phase d'action). Certaines actions prennent un peu plus de temps et sont désignées comme « actions prolongées » dans les règles. Une action prolongée correspond à deux actions courtes, et il faut donc un round entier pour les accomplir.
Dans ce chapitre, toutes les actions sont considérées comme des actions courtes. Lorsque cela n'est pas le cas, la mention « action prolongée » est clairement indiquée.
Lorsqu'un personnage a recours à une action prolongée, il l'annonce pendant la phase de déclaration d'intention, selon les règles usuelles (cf. ci-contre). Toutefois, les conséquences de son action ne sont déterminées qu'à son tour de jeu lors de la deuxième phase d'action du round. Dans certaines situations, ces actions longues peuvent donc être interrompues.

Exemple : *Désarmé lors d'un combat contre plusieurs policiers corrompus, Winnie Kolchack annonce qu'il compte charger (cf. p. 85) le policier qui garde la porte afin de le renverser et de tenter de s'enfuir. Comme la charge est une action prolongée (constituée en réalité d'une action de course suivie d'une attaque), Winnie n'agit pas pendant la première phase d'action. À la deuxième phase, il pourra tenter sa charge… si les policiers ne l'ont pas abattu pendant la première.*

Qui est surpris ?

Au début d'un combat, c'est au gardien de déterminer qui est surpris en fonction de la situation.

- Les deux groupes sont conscients de la présence de l'ennemi, auquel cas personne n'est surpris
- Les deux groupes se rencontrent par inadvertance. Dans ce cas, tous les personnages font un test de *Vigilance*. Ceux qui le ratent sont surpris
- L'un des groupes tend une embuscade à ses ennemis. Chacun des personnages embusqués fait un test de *Discrétion* opposé à la *Vigilance* des adversaires. Si ces derniers ratent ce test, ils sont surpris. Dans le cas contraire, l'embuscade échoue
- Un personnage obtenant une réussite critique au test de surprise réagit suffisamment vite pour prévenir ses alliés, qui réussissent alors automatiquement leur test de surprise

Les effets de la surprise

Il existe deux niveaux de surprise, ***Surpris*** et ***Pris au dépourvu***, comme détaillé ci-après :

Surpris

Un personnage surpris au début d'un combat perd sa première phase d'action lors du premier round de combat, et ne peut agir qu'à partir de la deuxième.

Exemple : *Oswald O'Flaherty (Vigilance 55 %), après une rude journée à arpenter le pavé, rentre à son bureau. Un peu fatigué, obnubilé par l'affaire en cours, et n'ayant aucune raison de se méfier, il ouvre la porte et fait un pas dans la pièce. Il ignore qu'un dacoït (Discrétion 50 %) se cache dans la pénombre, prêt à l'assommer pour l'amener à son chef. La dacoït obtient une réussite normale, ainsi qu'Oswald ! heureusement pour lui, le gardien privilégie l'investigateur, ce qui permet à Oswald de ne pas être surpris et d'avoir une chance de réagir à cette agression !*

Pris au dépourvu

Un personnage pris au dépourvu ne peut rien faire du tout pendant toute la durée du premier round de combat. Il peut agir normalement dès le round suivant.
Les règles de surprise décrites plus haut partent du principe que les personnages font preuve d'un tant soit peu de prudence et de vigilance. C'est le cas par exemple s'ils explorent un bâtiment l'arme au poing, prêts à réagir à une éventuelle menace. Il arrive toutefois qu'un personnage soit la cible d'une attaque à laquelle il ne s'attendait pas le moins du monde. Dans ce cas, le personnage a droit au test de surprise habituel, mais avec les effets suivants :

- ***Échec*** : Il est pris au dépourvu
- ***Réussite normale*** : Il est seulement surpris
- ***Réussite spéciale*** ou ***critique*** : Il n'est pas surpris et peut agir normalement pendant le premier round de combat

Exemple : *Alors qu'elle discute avec quelques connaissances lors d'un gala mondain, Daisy Jones se fait violemment agresser par un ancien amant éconduit. Ce dernier s'est glissé derrière elle et tente de la poignarder. Pour déterminer si elle a le temps de réagir, Daisy effectue un test en opposition, sa Vigilance (25 %, soit le score de base) contre la Discrétion (60 %) de l'amoureux transi. La jeune femme remporte ce test de justesse par une réussite normale. Dans d'autres circonstances, cela signifierait qu'elle n'est pas surprise. Mais comme Daisy n'avait aucune raison de se montrer méfiante, elle est surprise et ne peut pas agir pendant la première phase de combat. Si elle avait perdu ce test, elle aurait été prise au dépourvu et n'aurait rien pu faire pendant tout le premier round.*

Séquence de combat

Un round de combat dure environ 5 secondes et se divise en deux phases d'action. À chaque phase d'action, les investigateurs peuvent accomplir une action courte. Ils peuvent également entreprendre une action prolongée en remplacement de leurs deux actions courtes.

Phase préparatoire : La déclaration d'intention

Dans l'ordre croissant d'initiative

Au début de chaque round, tous les personnages impliqués doivent annoncer ce qu'ils ont l'intention de faire. Cette annonce se fait dans l'ordre croissant d'initiative (autrement dit, l'ordre inverse d'action), de la plus faible à la plus élevée : ainsi les personnages ayant la meilleure initiative peuvent annoncer leurs actions en fonction de ce que les personnages moins vifs ont déclaré.
Un personnage ne peut choisir de se défendre que contre les attaques qui ont déjà été déclarées. Autrement dit, pour pouvoir déclarer son intention d'esquiver une attaque, il doit avoir une initiative supérieure à celle de son adversaire (cf. *Changement d'intention* ci-après).

Exemple : *Lors d'un combat, les personnages prétirés déclarent leurs intentions dans l'ordre suivant. En premier, Oswald (DEX 10) qui agira en dernier, puis Ezekiel (DEX 11), suivis de Daisy (DEX 13), puis Carter et Martha (DEX 14), et enfin de Winnie (DEX 15), qui lui, agira en premier.*

Changement d'intention

Malus de -20 %

Une fois la phase préparatoire terminée, un personnage victime d'une attaque peut choisir de renoncer à l'une de ses actions afin de la remplacer par une défense, mais il effectue alors son test de défense avec un malus de -20 %. Il en va de même s'il souhaite changer une défense en attaque.

Exemple : *Oswald O'Flaherty, confronté à une petite frappe, décide de dégainer son arme à la première phase et de le tenir en respect à la seconde. Mais il a sous-estimé son adversaire, qui lui lance un couteau qu'il avait dissimulé dans sa manche ! Oswald doit changer d'intention, et au lieu de dégainer, il va devoir éviter le couteau. Comme il a dû changer d'intention, il subit un malus de -20 % pour cette action.*

Première phase d'action

Lors de la première phase d'action, tous les personnages agissent à tour de rôle dans l'ordre décroissant de leur initiative (dont la valeur peut être modifiée par différents facteurs, comme le fait d'employer une arme à feu). Une fois que tous les personnages ont agi, on passe à la deuxième phase d'action.

Seconde phase d'action

Cette deuxième phase d'action se déroule de façon sensiblement identique à la première. Une fois cette phase terminée, un nouveau round de combat peut commencer.

Les actions rendues impossibles

Il peut arriver qu'un personnage ayant annoncé une action pendant la phase de déclaration d'intention soit dans l'incapacité de l'accomplir une fois son tour de jeu arrivé. Dans ce cas, c'est au gardien d'estimer ses possibilités en fonction de la situation:

- Il peut décider que le personnage perd tout simplement son action et qu'il ne peut rien faire d'autre
- Il peut autoriser le personnage à accomplir une autre action avec un malus de -20 % (ce qui revient à un *changement d'intention*, cf. 84). Dans ce cas, la nouvelle action devra être une conséquence logique de l'évolution de la situation

Exemple : *Après avoir évité avec succès le couteau de la petite frappe, Oswald, qui voulait le tenir en respect, n'est plus en possibilité d'effectuer cette action. En effet, son adversaire en a profité pour commencer à se carapater. Oswald décide de se lancer à sa poursuite. Il subit un malus de -20 % à cette action, ce qui permettra sans doute à son adversaire de prendre de l'avance !*

Actions gratuites

Une action gratuite est une action supplémentaire dont peut bénéficier un investigateur lors d'un combat, notamment lors de réussites particulières, ou d'actions spécifiques. Les actions gratuites viennent en plus des deux actions normales auxquelles les personnages ont droit à chaque round.

Exemple : *Après avoir subi l'agression de son amoureux transi, Daisy tente de réagir. À la seconde phase de son round de combat, où elle a décidé de se défendre, elle subit une nouvelle frappe, mais elle obtient une réussite critique à son test de corps à corps ! Elle a la possibilité d'assener un coup à son adversaire ! Malheureusement, elle n'est pas très douée et le coup rate.*

Attaquer

Quel que soit le type d'attaque utilisé, la règle est simple : pour toucher son advèrsaire, le personnage doit effectuer un test dans la compétence correspondant à l'arme qu'il utilise. Si l'adversaire ne se défend pas, il s'agit d'un test simple. Si par contre l'adversaire se défend (par une esquive ou une parade, par exemple), il s'agit d'un test en opposition.

Cibler ses coups

Par défaut, on considère qu'un attaquant cherche avant tout à blesser son adversaire, sans viser un point précis. Dans certains cas, un personnage voudra toutefois toucher une localisation précise, par exemple la tête ou les bras. Son test d'attaque s'accompagne alors d'un malus, comme indiqué ci-dessous :

- Torse, poitrine : -10 %
- Membre (tête, bras, jambe) : -20 %
- Point précis (œil, articulation, parties génitales, etc.) : Réussite spéciale requise

Plusieurs armes

Lorsqu'un personnage se bat avec une arme dans chaque main, il utilise la règle des actions simultanées : il peut donc utiliser une action pour attaquer avec chacune de ses armes, mais avec un malus de -10 % à sa première attaque et -20 % à la seconde. Cette règle est particulièrement adaptée au style de jeu *Aventures Pulp* (cf. *Les Styles de jeu*, p. 202).

Exemple : *Winnie Kolchack, pris en embuscade par des adorateurs, ramasse une seconde arme. Il dispose maintenant de deux automatiques, et décide de tenter une sortie en faisant feu de tout bois ! Il se lance et commence à ouvrir le feu avec les deux pistolets. Il décide que son tir de la main droite subira un malus de -10 %, et celui de la main gauche un malus de -20 %. Il aura donc respectivement 30 % et 20 % de chances de toucher avec son niveau de 40 % en Armes à feu.*

Plusieurs cibles

Un personnage attaquant plusieurs fois au cours du même round peut tout à fait viser des cibles différentes. Si les cibles choisies sont proches les unes des autres (2 mètres ou moins au corps à corps et moins de 5 mètres à distance), ses attaques ne subissent aucun malus. Si elles sont plus éloignées, la première attaque n'est pas pénalisée, mais les suivantes subissent un malus de -20 %.

Exemple : *Winnie, après avoir bondi hors de son abri en faisant feu avec ses deux armes tire sur un des adorateurs qui se trouve devant lui, et un autre qui se trouve sur l'escalier de secours. Ils sont situés à moins de 5 mètres l'un de l'autre. Il ne subit aucun malus pour cette action, en dehors de celui déjà appliqué en raison des actions simultanées comme vu précédemment.*

Charger son adversaire

Action prolongée

Pour réussir à charger un adversaire, un personnage doit se déplacer d'au moins 5 mètres à peu près en ligne droite avant d'entrer en collision avec son adversaire. Il lui est impossible de se défendre contre d'éventuelles attaques pendant sa charge. En contrepartie, il bénéficie d'un bonus de +10 % à son test d'attaque et de +2 aux dégâts qu'il inflige en cas de succès.

Si l'agresseur réussit son test d'attaque, il inflige les dégâts à son adversaire, et il doit effectuer un test en opposition, sa *Puissance* contre la *Corpulence* de la cible. Les conséquences de la charge dépendent du résultat de ce test :

Effet des touches localisées

- **Touches à la tête :** La victime doit réussir un test de *Volonté* pour ne pas sombrer dans l'inconscience. De plus, il y a de fortes chances pour qu'il conserve une séquelle (cf. p. 96)
- **Touches aux jambes :** Les déplacements de la victime sont limités à 5 mètres par round : il ne peut ni courir, ni sprinter
- **Touches au bras :** La victime subit un malus de – 20 % à toutes les actions nécessitant l'usage des bras ou des mains

De l'avantage d'être armé

Le fait d'affronter un personnage armé alors qu'on est soi-même désarmé peut avoir un fort impact psychologique. Dans ce genre de situations, le personnage désarmé doit réussir un test de *Volonté*. En cas d'échec, il est submergé par la panique et perdra temporairement son ***Aplomb.*** (cf. *L'Aplomb*, p. 101)
Le gardien peut estimer que ce point de règles s'applique à d'autres situations, comme le cas d'un personnage armé d'un simple couteau alors qu'il est poursuivi par un maniaque de la tronçonneuse…

Qualité de réussite en combat

Les conséquences d'une maladresse, d'une réussite spéciale ou d'une réussite critique en combat dépendent de l'action entreprise.

Attaque

Maladresse

Le personnage rate son attaque et lâche son arme, qu'il ne pourra récupérer qu'en y consacrant le prochain round. Selon la situation, le gardien peut interpréter ce résultat différemment (le personnage blesse un allié, il est déséquilibré,...).

Réussite spéciale

Une zone particulièrement sensible a été touchée :

- Les **dégâts sont maximisés** : Au lieu de lancer les dés, considérez qu'ils donnent le plus haut résultat possible
- La victime subit une ***douleur vive***. Elle perd sa prochaine phase d'action et subit un malus de -10 % à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de *Volonté* ou d'*Endurance*, ce qui lui permet de l'ignorer durant 1 minute (cf. *La douleur*, p. 98)

S'il s'agit d'une attaque à l'arme blanche, on parle d'un empalement, cette dernière reste bloquée dans les entrailles de la victime. L'attaquant, s'il le souhaite, pourra tenter de dégager son arme lors de sa prochaine phase d'action en réussissant un test en opposition, sa FOR contre les dégâts infligés.

Réussite critique

Le coup a touché une zone vitale :

- Les **dégâts sont maximisés** : au lieu de lancer les dés, considérez qu'ils donnent le plus haut résultat possible
- La victime subit une ***douleur aiguë***. Elle perd sa prochaine phase d'action et subit un malus de -20 % à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de *Volonté* ou d'*Endurance*, ce qui lui permet de l'ignorer durant 1 minute (cf. *La douleur*, p. 98)
- Toute victime d'un coup critique souffre automatiquement d'une hémorragie, quelle que soit la quantité de dégâts subis (cf. *Les hémorragies*, p. 95)

Si le personnage utilise une arme blanche, il devra, tout comme dans le cas d'un empalement, essayer, s'il le souhaite, de la dégager lors de sa prochaine phase d'action.

Défense (esquive ou parade)

Maladresse

Non seulement le personnage ne parvient pas à éviter le coup, mais il se jette littéralement sur l'attaque, qui est considérée comme une réussite spéciale de l'adversaire.

Réussite spéciale

Le personnage évite le coup avec une grande agilité. Une réussite spéciale lui permet de bénéficier d'une **défense supplémentaire** (action gratuite) contre la prochaine attaque qui le prend pour cible jusqu'à la fin du round suivant.

Réussite critique

Le défenseur parvient à éviter l'attaque et bénéficie désormais d'une position avantageuse par rapport à son agresseur, ce qui lui permet de **contre-attaquer**. Cette attaque supplémentaire qui est une **action gratuite** a lieu immédiatement. L'adversaire ne peut se défendre qu'en renonçant à une autre action (s'il en a encore la possibilité) et il subit le malus de -20 % dû au changement d'action (cf. p. 84). Si le défenseur ne souhaite pas contre-attaquer, sa réussite critique lui confère les mêmes avantages qu'une réussite spéciale.

Gérer les malus multiples en combat

Dans certaines situations, plusieurs malus se cumuleront pour affecter une seule et même action. Dans ce cas le gardien demandera au joueur d'obtenir une réussite spéciale à son test, comme indiqué dans *Cumuler les modificateurs* page 72. Cette forte diminution des chances de réussite du personnage représente le fait que les circonstances se liguent contre lui.

- Si l'assaillant remporte le test, la cible est déstabilisée et tombe à terre. Avec une réussite spéciale, elle tombe à terre et subit 1D3 points de dégâts supplémentaires du fait de la chute.
- Si le défenseur remporte le test, il résiste à la charge et ne perd pas l'équilibre. S'il obtient une réussite spéciale, il repousse son adversaire, qui tombe lui-même à la renverse.

Exemple : *Ayant réussi à se défaire de l'adorateur sur l'escalier de secours, Winnie fonce tête baissée sur celui qui se trouve dans la ruelle, ses armes étant vides. C'est une action prolongée, ce qui lui prendra les deux phases du round, mais en contrepartie, il bénéficie d'un bonus de = 10 % au Corps à corps et d'un bonus de 2 aux dommages. Du moins s'il réussit à le percuter !*

Coups furieux

Il arrive qu'un combattant fasse fi de toute prudence et se jette aveuglément dans la mêlée. C'est le cas des victimes de certains troubles mentaux, mais aussi de certaines créatures particulièrement agressives. La créature se bat en utilisant les règles habituelles (y compris la possibilité de recourir aux actions multiples), mais elle ne peut utiliser ses actions que pour attaquer, jamais pour se défendre. En contrepartie, elle inflige automatiquement le maximum de dégâts possibles sans avoir à lancer de dés de dommages.

Exemple : *Étant sous l'effet d'un choc psychologique, Winnie est pris d'une crise de démence face aux goules dans le cimetière et fonce tête baissée sur celles-ci, avec pour seule idée de les massacrer ! Winnie ne peut qu'attaquer, et non se défendre, et à chaque fois qu'il touche, il inflige automatiquement 3 points de dégâts (1D3 pour les poings).*

Se défendre

Il existe plusieurs façons de se défendre en combat, mais toutes fonctionnent de la même façon : le défenseur effectue un test de compétence appropriée et oppose le résultat à l'attaque de son adversaire. S'il remporte ce test opposé, le personnage parvient à se défendre. Autrement, l'attaque le touche.

Esquiver une attaque

Esquiver consiste à éviter une attaque en s'écartant de sa trajectoire, que ce soit en faisant un pas de côté, en effectuant un roulé-boulé ou en se jetant à terre. Le défenseur effectue un test de compétence opposé au test d'attaque de son adversaire. La compétence utilisée dépend de la situation. Pour une :

- **Attaque de mêlée**, le défenseur utilisera sa compétence de ***Corps à corps***
- **Attaque à distance**, il devra recourir à un test d'***Athlétisme***

S'il remporte ce test, il évite ou dévie le coup. Dans le cas contraire, l'attaque réussit.

Exemple : *En poursuivant la petite frappe, Oswald tombe dans un piège ! Alors qu'il tourne à un angle, plusieurs hommes armés ouvrent le feu sur lui ! Il se jette instinctivement derrière des poubelles, espérant éviter les tirs. Comme il essaie d'éviter une attaque à distance, il doit réussir un test d'Athlétisme opposé aux tests d'Arme à feu des attaquants pour parvenir à se mettre à couvert. Heureusement pour lui, il obtient une réussite normale, et aucun des assaillants n'obtient de réussite spéciale ou critique !*

Esquive totale

Action prolongée

Un personnage peut choisir de ne faire qu'esquiver les attaques pendant tout le round. S'il choisit de faire ainsi, il bénéficie d'un bonus de +20 %, mais ne peut en aucun cas changer d'intention. Si, à la fin du round, aucune attaque ne l'a touché, il a rompu le combat et se tient soit à une distance respectable de son adversaire, soit derrière un abri. Cette manœuvre est indispensable pour essayer de raisonner un adversaire, ou pour fuir un combat.

Exemple : *Comme les tireurs ont visiblement décidé de vider leurs chargeurs sur lui, Oswald tente de se carapater par un soupirail situé hors de*

la ligne de vue des tireurs. Comme Il ne fait rien d'autre que d'esquiver, il bénéficie d'un bonus de +20 % pour ses tests ! Heureusement !

Parer une attaque

Un personnage ne peut parer que s'il dispose d'une arme ou d'un objet adapté (planche, tabouret,...). Pour parer, le personnage doit effectuer un test dans la compétence de l'arme qu'il utilise opposé à celui de l'attaquant. S'il remporte ce test, il pare le coup. Dans le cas contraire, l'attaque réussit. S'il souhaite « parer à mains nues » (dévier un coup, etc.), on applique la règle d'esquive.

***Exemple :** Alors que Winnie arrive au contact de l'adorateur qui lui barre le chemin, celui-ci utilise son fusil comme massue pour lui décocher un coup. Winnie, qui n'est armé que de son pistolet, tente de parer le coup en déviant le fusil avec son avant-bras. Pour cela, il devra réussir un test de Corps à corps opposé au Corps à corps de l'adorateur.*

Armures et défenses

Le tableau ci-dessous présente une liste non exhaustive des différentes armures disponibles en fonction de l'époque de jeu choisie. La valeur de *Protection* est le nombre que l'on doit soustraire aux dégâts de chaque attaque avant de les appliquer aux points de vie du personnage. La valeur de *Gêne* représente un malus qui s'applique à tous les tests de compétence de la catégorie *Action.* Le gardien peut toutefois appliquer ce malus de *Gêne* à d'autres groupes de compétences en fonction de la situation (notamment à la catégorie de compétences *Influence*; il est peu crédible de porter une armure tout en essayant de faire de la diplomatie…)

***Exemple :** Avant d'aller se confronter aux adorateurs, Oswald s'est préparé et s'est muni d'un gilet par balles. Il bénéficiera d'une protection de 4, c'est-à-dire que les dégâts qu'il subira seront réduits de 4 points. Par contre, il subit également une gêne de -20 % à toutes les compétences de la catégorie Action car le gilet, s'il le protège, l'empêche de se mouvoir avec aisance !*

Tirer parti du terrain

Abri

Lors d'un combat, les personnages aguerris chercheront souvent à tirer profit de l'environnement pour se protéger. Chaque fois qu'un combattant se met à l'abri derrière un obstacle quelconque, cela se traduit par un malus aux tests d'attaque des adversaires qui le prennent pour cible. La protection dépend également du type d'attaque, comme indiqué par la table ci-dessous.

***Exemple :** Oswald, durant la descente durant la cérémonie des adorateurs, se fait prendre sous le feu de plusieurs d'entre eux. Il se jette derrière une pile de caisses, ce qui octroie un malus important aux adorateurs avec leurs armes à feu. Ils devront obtenir une réussite spéciale pour le toucher.*

Abri total

Un personnage qui se met à l'abri derrière un obstacle et ne fait rien d'autre pendant le round bénéficie d'un abri total : ses adversaires n'ont alors aucune possibilité de l'attaquer.

***Exemple :** Oswald, bien que se sentant protégé par les caisses, préfère jouer l'assurance, et se met totalement à couvert derrière le muret situé à côté. Les adorateurs n'ont aucune ligne de vue sur lui, et ne peuvent plus le toucher ; le muret empêchant les tirs de l'atteindre.*

Abri mobile

Un personnage peut souhaiter utiliser un objet massif tel qu'une porte sortie de ses gonds ou une table basse afin de s'en servir comme bouclier contre les coups et les balles tout en continuant à agir et à se déplacer. Si l'objet est moins grand que le personnage, ce dernier bénéficie d'un abri léger. Si l'objet est au moins aussi grand que lui, il bénéficie d'un abri important. Le personnage subit en contrepartie ce même malus à ses actions physiques.

***Exemple :** Oswald, ne pouvant rester planqué derrière le muret s'il souhaite intervenir, se saisit d'un couvercle d'une des caisses et s'en sert comme protection pour se sortir de là ! Il bénéficie d'un abri léger (le couvercle ne l'abritant pas entièrement), ce qui inflige un malus de -10 % aux adorateurs pour le toucher, mais lui-même subit un malus de -10 % à ses actions.*

Se déplacer

Le mouvement

Au cours d'un round, en plus de ses actions de combat, un investigateur peut se déplacer d'environ 5 mètres, ce qui correspond aux mouvements normaux de quelqu'un en plein combat.
L'investigateur peut également choisir de doubler cette distance de déplacement (10 mètres) s'il choisit « Se déplacer » pour une des actions auxquelles il a droit.
S'il choisit deux fois l'action « Se déplacer » dans un round, il pourra quadrupler cette distance (20 mètres), mais alors il ne fait rien d'autre pendant tout le round.

***Exemple :** Oswald, arrivé à l'entrée du bâtiment principal, laisse tomber le couvercle de la caisse et s'élance dans la pièce qu'il traverse en courant. Il peut parcourir 10 mètres lors de sa première phase d'action et tirer à la seconde. Il peut également choisir de courir et de tirer en même temps, mais en ce cas, il effectue des actions*

Les protections

Armure	Protection	Gêne
Années vingt		
Armure médiévale	4	- 20 %
Veste en cuir	1	0
Gilet pare-balles	4	-20 %
Moderne		
Gilet pare-balles	8	-10 %
Tenue de déminage	15	-20 %

Rappel :

Les vitesses de déplacement

Marcher
5 m/round, ou catégorie de vitesse x 1
Courir
10 m/round, ou catégorie de vitesse x 2
Sprinter
20 m/round, ou catégorie de vitesse x 3

Les abris

Type d'abri	Exemple	Au corps à corps*	À distance
Abri léger	Debout derrière un muret	—	-10 %
Abri important	Debout derrière un arbre	-10 %	-20 %
Abri très important	Accroupi derrière un tas de sacs de sable	-20 %	réussite spéciale

* Concerne également les attaques à distance effectuées à bout portant

Bluff & esbroufe

Il est possible durant un combat de bluffer son adversaire, c'est-à-dire l'impressionner d'une manière ou d'une autre pour le surprendre. En ce cas, il faudra effectuer un test combiné (cf. p. 77) entre la compétence martiale utilisée et l'attribut correspondant. Quelques exemples avec :
- *Puissance* : Jouer de ses muscles, briser un objet,...
- *Agilité* : Faire des passes avec son couteau ou son revolver
- *Corpulence* : Faire rouler ses muscles, prendre une attitude « écrasante »,...

En cas de réussite du test combiné, l'adversaire pourra être surpris. Il perdra sa première phase d'action. Et en cas de réussite spéciale ou critique, il sera carrément pris au dépourvu ! Par contre, en cas d'échec à ce test, même partiel, l'effet sera inversé : c'est le personnage qui sera surpris par son adversaire si celui-ci attaque !

simultanées, et devra choisir quelle action il privilégie. S'il avait voulu sprinter à travers la pièce, c'est-à-dire parcourir 20 mètres durant le round, il n'aurait pu effectuer aucune autre action.

Mouvements spécifiques

Ramper

Un personnage peut se déplacer de 2 mètres par round en rampant. Il reçoit tous les avantages et désavantages des cibles à terre (cf. ci-après).

Cibles à terre

Une cible à terre et plus difficile à toucher à distance qu'une cible debout. Les adversaires ont un malus de -20 % à leurs attaques à distance. En revanche les adversaires au contact bénéficient d'un bonus de +20 % contre une cible à terre.

Se relever

Se relever quand on est au sol constitue une action normale. Toutefois, si le personnage réussit un test d'Athlétisme, le fait de se relever devient une action gratuite, et permet de fait de faire autre chose (se défendre, attaquer...) lors de cette phase d'action.

Exemple : *Alors qu'il arrive presque à la sortie, Oswald trébuche et tombe. C'est à cet instant qu'un adorateur surgit devant lui et le met en joue ! Se relever prend une phase complète. Oswald va devoir réussir un test d'Athlétisme s'il souhaite faire quelque chose durant la première phase de ce round, comme se jeter sur le côté ou tirer en premier ! Sans quoi, il ne pourra rien faire d'autre que se relever, et être une cible de choix pour l'adorateur qui lui tire dessus !*

Faire autre chose

Au cours d'un combat, il est possible de faire beaucoup d'autres choses que simplement combattre : crier un ordre ou un avertissement, recharger son arme, faire des acrobaties...

Dégainer

Quand un personnage dégaine une arme et attaque au cours du même round, il utilise la première phase de combat pour dégainer, et ne peut commencer à utiliser son arme qu'à partir de la deuxième.
Si le personnage souhaite rengainer une arme pour en sortir une autre, cela constitue deux actions et prend donc un round entier.

Recharger

Recharger une arme peut prendre plus ou moins de temps, que ce soit une arme à feu ou une arme blanche.

Une action suffit pour :
- Glisser une balle dans un revolver ou un fusil
- Changer le chargeur d'une arme automatique

Une action prolongée est nécessaire pour :
- Recharger le barillet d'un revolver ou une carabine balle après balle
- Encocher une nouvelle flèche dans un arc

Deux rounds entiers sont nécessaires pour :
- Recharger un vieux mousquet ou tromblon
- Placer un nouveau carreau dans une arbalète

Distraire son adversaire

Il existe de très nombreuses façons de distraire un adversaire, qu'il s'agisse de lui tenir des propos ahurissants ou d'effectuer des manœuvres acrobatiques. Toutes ces manœuvres se résolvent toutefois de la même façon, par un test en opposition entre la compétence utilisée par le personnage et la *Volonté* de son adversaire. Si le personnage remporte ce test en opposition, son adversaire est distrait et subit un malus de -10 % à sa prochaine action. En cas de réussite spéciale, le malus passe à -20 %. Et sur un résultat critique, l'adversaire est si déstabilisé qu'il perd sa prochaine action.

Utiliser une compétence autre

Il est tout à fait possible d'utiliser différentes compétences au cours d'un combat : *Baratin* ou *Athlétisme*, par exemple. Un personnage peut même accomplir des actions ne nécessitant aucun test de compétence, comme ramasser un objet, crier un avertissement à un ami, etc. La règle est simple : par défaut toutes les actions de ce type sont des actions courtes et prennent donc une phase de combat. Le gardien peut toutefois décréter que certaines manœuvres constituent des ***actions prolongées*** occupant un round entier, ou sont tout simplement impossibles à accomplir dans le cadre d'un combat.

Les dégâts

Lorsqu'un personnage réussit une attaque et que son adversaire ne parvient pas à se défendre, ce dernier subit des dégâts. L'attaquant effectue le jet de dégâts correspondant à l'arme utilisée afin de déterminer les points de dégâts subis. La cible retire alors de ces points de dégâts les éventuels points d'armure dont il bénéficie, les points restants étant retranchés à ses points de vie. Mais la perte de points de vie n'est pas la seule conséquence possible des blessures : certaines peuvent infliger des *douleurs brusques*, d'autres provoquent des hémorragies internes. La gestion des Points de Vie et de la douleur est détaillée dans le chapitre *Gérer la Santé*, p. 94.

Les armes improvisées

Il arrive souvent que les investigateurs se retrouvent désarmés et doivent se défendre avec ce qui leur tombe sous la main. Certains peuvent même être tentés d'utiliser les objets les plus incongrus comme armes de fortune. Deux cas de figure sont possibles :
- L'objet **ressemble à une arme** que le personnage sait manier (par exemple un investigateur pratiquant l'escrime et se saisissant d'un tisonnier). Dans ce cas, il utilise la compétence d'arme en question, mais avec un malus de -10 %.
- L'objet **ressemble à aucune arme** pratiquée par le personnage, auquel cas ce dernier dispose d'une chance de base de 20 % (le pourcentage de base dans toutes les compétences d'armes blanches).

44.
Un château au bord d'un étang ou d'une rivière – le reflet se fixe peu à peu au cours des siècles. Une fois le château détruit, le reflet vit pour se venger atrocement de ceux qui l'ont abattu.

Combat de mêlée : spécificités

Le combat de mêlée recouvre toutes les situations où les ennemis sont au contact, s'empoignent, essaient de se frapper, de se projeter ou toute autre possibilité. La mêlée peut être un combat à mains nues ou avec des armes. À mains nues, il faudra utiliser la compétence *Corps à corps*, et dès qu'une arme est utilisée, il faut employer la compétence d'arme idoine.

Plusieurs adversaires

Lorsqu'un personnage affronte plusieurs adversaires en même temps au corps à corps, il lui est moins facile d'esquiver les attaques. Comme vu précédemment, un personnage peut utiliser les actions simultanées lors d'un combat, ce qui lui permet d'affronter deux adversaires durant une phase d'action. Il n'est pas possible d'éviter les coups d'un troisième ou quatrième adversaire.

Le seul moyen de s'en sortir en ce cas est de faire une esquive totale (cf. p. 86).

À noter qu'au-delà de quatre adversaires, ceux-ci se gênent autant qu'ils s'entraident s'ils attaquent tous la même cible en même temps.

Assommer

Il n'est pas aisé de neutraliser un adversaire sans le blesser sérieusement ou le tuer. C'est une action particulière. Pour y parvenir, il faudra donc obtenir une réussite spéciale. Il suffit que le personnage qui souhaite assommer quelqu'un le déclare lors de la phase d'intention et fasse un test de compétence normal, avec un malus de -20 % car il faut cibler son coup à la tête (cf. p. 85). En cas de :

- **Réussite normale** : Le coup porte, mais la cible n'est pas assommée et les dégâts sont minimisés (résultat minimal qu'il est possible d'obtenir au dé, soit 1 sur 1D6)
- **Réussite spéciale** : La cible est assommée, et les dégâts infligés sont divisés par deux
- **Réussite critique** : La cible est assommée, et les dégâts infligés sont minimisés

Empoignades

Le terme d'empoignade recouvre toutes les manœuvres de lutte à bras-le-corps où l'objectif n'est pas de frapper l'adversaire mais de restreindre ses mouvements, l'immobiliser ou tordre ses membres.

L'assaillant doit commencer par réussir un test de Corps à corps. En cas de succès, il se saisit de son adversaire. Les deux opposants font alors un test en opposition (considéré comme une action gratuite) qui dépend de la manœuvre tentée (cf. ci-après). Si le défenseur l'emporte, il se libère et met fin à l'empoignade. Dans le cas contraire, l'attaquant peut choisir l'un des effets comme décrit ci-après lors de sa prochaine action.

Strangulation

Puissance contre Puissance

L'assaillant agrippe le cou de sa victime qui se met à suffoquer (cf. *Suffocation*, p. 149). En plus des effets de la suffocation, la victime subit 1D3 points de dégâts par round (écrasement du larynx).

Immobilisation

Puissance contre Agilité

L'assaillant ceinture la victime et l'empêche d'agir. Cette dernière ne subit pas de dégâts mais ne peut rien faire tant qu'elle ne s'est pas dégagée.

Projection

Puissance contre Corpulence

L'assaillant projette la cible à terre. Cette dernière subit 1D3 points de dégâts et devra se relever lors de sa prochaine phase d'action.

Désarmement

Agilité contre Agilité

L'assaillant désarme l'adversaire. En cas de réussite spéciale, il parvient même à s'en emparer.

Torsion

Puissance contre Puissance

L'assaillant tord violemment l'un des membres de la cible. Cette dernière subit 1D3 points de dégâts et ressent une ***douleur vive*** (malus de -10 % à toutes ses actions).

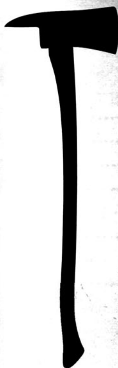
Les effets de l'empoignade se prolongent de round en round, tant que la victime ne s'est pas libérée. Pour ce faire, elle doit remporter un test en opposition de Puissance (ce qui constitue sa seule action pour le round).

Les arts martiaux

Rappel : Le score d'un investigateur dans cette compétence ne peut jamais être supérieur à son score de Corps à corps.

La compétence Arts martiaux fonctionne de manière un peu particulière. Lorsque le personnage effectue un test de Corps à corps et obtient un résultat inférieur à la fois à son score de Corps à corps et à son score d'Arts martiaux, il peut choisir d'infliger à son adversaire l'un des effets suivants :

- **Coup violent** : Les dégâts à mains nues du personnage sont doublés
- **Coup douloureux** : Le personnage inflige des dégâts normaux, mais la cible ressent une ***douleur vive*** (ou ***aiguë*** dans le cas d'une réussite spéciale ou critique)
- **Manœuvre de lutte** : Le personnage peut appliquer n'importe laquelle des manœuvres d'empoignade décrites plus haut. Contrairement à l'empoignade sans disposer d'*Arts martiaux*, le personnage n'a pas à réussir un test opposé pour pouvoir utiliser ces manœuvres



L'Impact

L'Impact (cf. p. 38) s'applique à tous les coups portés avec les compétences de corps à corps et d'armes blanches, et plus généralement avec toutes les armes cinétiques (armes utilisées avec la force musculaire). Il ne s'applique à aucune arme mécanique (armes à feu, etc.). Les objets lancés bénéficient seulement de la moitié de l'Impact.

Les armes naturelles

Pied	1D6 + Impact
Poing	1D3 + Impact
Tête	1D4 + Impact



Combat à distance : spécificités

Le combat à distance recouvre tous les affrontements qui se déroulent entre des adversaires situés à plus de 2 mètres l'un de l'autre, qui se tirent dessus avec des armes à feu, des armes de jet ou de lancer.
Il faudra utiliser la compétence d'arme adéquate à l'arme utilisée (armes à feu, armes blanches,…)

Lancer

Lors d'un combat à distance, un personnage peut lancer n'importe quel type d'objet à son adversaire. Les règles sont les mêmes que pour tout objet, comme décrit p. 148. ***Rappel:***

- Objet de TAI inférieure ou égale à 3 : Aucun malus à ***portée proche*** au maximum
- Objet de TAI inférieure à sa FOR/2 : Aucun malus à ***portée courte*** au maximum
- Toucher une cible précise demande un test d'*Athlétisme*
- Impact/2 pour les dégâts (en plus des dommages de l'objet) (cf. *La taille des objets*, p. 141)

Taille & portée

Le tableau *Taille & Portées efficaces* ci-contre indique les portées efficaces des armes et les modificateurs liés à la TAI de la cible.

La portée efficace des armes à distance

Dans le tableau, dans la colonne de droite sont indiquées les portées efficaces des armes, allant de ***Courte*** à ***Hors de vue***, avec des silhouettes d'armes pour chaque portée. Ainsi, dans la portée ***Proche***, se trouvent les silhouettes des fusils, des fusils d'assaut, des mitraillettes et de l'arc. Cela signifie que ce type d'arme peut tirer de manière efficace jusqu'à la portée ***Loin***.
À noter que la portée ***Hors de Vue*** signifie qu'il faut disposer de matériel de visée pour toucher une cible à cette distance (cf. *Les organes de visée*, ci-contre).
De même, la portée ***Contact*** (1 à 2 mètres) ne figure pas sur ce tableau. Lorsqu'un affrontement se déroule à cette portée, il faudra utiliser la compétence *Corps à Corps* pour toucher sa cible (cf. *Tir à bout portant*, ci-contre)

Un personnage ne subit aucun malus tant que sa cible se situe à une portée égale ou inférieure à celle indiquée pour son arme. Pour toucher une cible au-delà de cette portée, il devra obtenir une réussite spéciale. S'il veut toucher une cible située à 2 crans de portée au-delà de la portée effective de l'arme, il devra obtenir une réussite critique.

Exemple : *Avec un revolver de petit calibre, ayant une portée efficace Courte (soit jusqu'à 15 mètres), il est possible de tirer jusqu'à une quinzaine de mètres sans subir aucun malus. Par contre, pour toucher avec cette même arme une cible se trouvant à portant Proche (entre 15 et 50 mètres), il faudra obtenir une réussite spéciale, et pour toucher une cible située à portée Loin (entre 50 et 200 mètres), il faudra obtenir une réussite critique.*

La taille de la cible

Dans la partie centrale du tableau *Portées efficaces des armes* sont représentées des silhouettes, correspondant à une catégorie de TAI comme indiqué dans la ligne du bas (allant de ***Minuscule*** à ***Imposant***). Pour chaque silhouette est indiqué un modificateur. Celui-ci est lié à sa TAI. Il est en effet plus facile de toucher une cible de grande taille qu'une petite, et plus la cible est loin, plus elle est difficile à toucher.
Selon la TAI de la cible et la portée à laquelle elle se trouve, il suffit de consulter le tableau pour connaître le modificateur à appliquer pour la toucher, à condition de disposer d'une arme étant efficace à ladite portée, sans quoi il faudra obtenir une réussite spéciale ou critique comme vu précédemment dans la portée efficace des armes, et ne pas tenir compte du modificateur lié à la TAI de la cible.

Exemple : *Toucher un humain (TAI entre 10 et 20) à portée Courte n'induit aucun malus au test de compétence. Par contre, s'il se trouve à une portée Proche, il faudra appliquer un malus de -10 % à condition de disposer d'une arme capable de tirer à cette portée. Si le tireur ne dispose que d'un revolver de petit calibre (portée efficace Courte), il devra obtenir une réussite spéciale.*

À noter que si la TAI de la cible est supérieure à ***Imposant***, la cible sera touchée automatiquement. Aucun test ne sera nécessaire.

Les cibles en mouvement

Lorsqu'un personnage prend pour cible un adversaire se déplaçant rapidement, ses chances de toucher sont réduites. Contre un adversaire qui court, le tireur subit un malus de -10 %. S'il sprinte, ce malus passe à -20 %. Lorsque le tireur est lui aussi en mouvement, il faudra alors obtenir une réussite spéciale (cf. *Poursuites & combat*, p. 91). Ce malus pourra être réduit en prenant le temps d'ajuster sa cible (cf. *Tir ajusté*, ci-contre).

Les types de tirs

Par défaut, on considère qu'un personnage maniant une arme à feu effectue des tirs au jugé : autrement dit, il essaie de toucher sa cible sans chercher à viser une localisation particulière ou à obtenir un effet spécifique autre que d'infliger des dégâts. Un tireur habile pourra toutefois utiliser son arme de différentes manières.

Tir au jugé

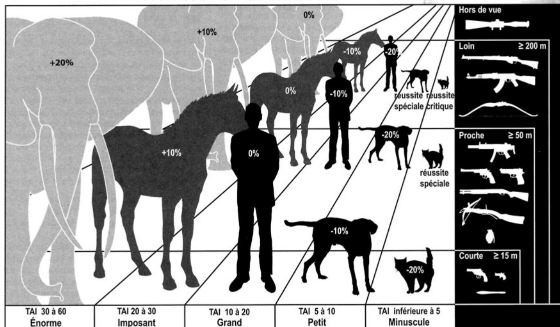
« J'essaie de toucher mon adversaire sans le viser »
C'est l'action par défaut des personnages utilisant une arme à feu. Aucune règle spécifique ne s'y applique et elle demande un test de compétence normal.

Conseil au gardien

Comptabiliser les munitions ?

Faut-il ou non tenir compte du nombre de balles dans le chargeur ? Généralement, un affrontement est court et violent, et un chargeur est rarement vidé. Mais de se retrouver à court de munitions dans une situation délicate est un ressort d'ambiance. C'est au gardien, en concertation avec les joueurs, de décider s'il faut comptabiliser les munitions tirées. En ce cas, il faudra à chaque round noter les balles tirées, et une fois le nombre de balles contenues dans le chargeur atteint, l'investigateur consacre du temps à recharger son arme.

Portée efficace des armes et modificateurs



Tir à bout portant

« J'essaie de toucher l'adversaire avec lequel je me débats »

Lorsqu'un personnage souhaite tirer contre un adversaire avec lequel il est engagé au corps à corps, il doit utiliser sa compétence de *Corps à corps* au lieu de sa compétence d'arme. Il n'est pas possible de pointer facilement son arme vers son adversaire, celui-ci essayant de dévier l'arme.

Exemple : *Alors qu'il est au contact, Oswald essaie de tirer sur son adversaire, qui est bien décidé à ne pas se laisser trouer la peau ! Celui-ci tente de dévier le bras d'Oswald afin de dévier le tir. Pour parvenir à le toucher, Oswald devra réussir un test de Corps à corps, et non d'Arme à feu, pour le toucher.*

Tir aveugle

« Je ne vois pas ma cible »

Le personnage tente de tirer sur une cible sans la voir. S'il a une idée relativement précise de la position actuelle de la cible (par exemple en la localisant à l'oreille – test réussi d'*Écouter*), il doit obtenir une réussite spéciale pour la toucher. Sinon, une réussite critique est nécessaire.

Exemple : *Les caves du repaire des adorateurs sont plongées dans le noir. Oswald n'y voit rien, mais a entendu un bruit ! Il y a quelqu'un ! Il progresse prudemment, et doit se fier à son oreille pour localiser son adversaire. Pour cela, il doit réussir un test d'Écouter. S'il y parvient, il pourra tenter de tirer sur son adversaire, mais il lui faudra obtenir une réussite spéciale pour le toucher. Il peut aussi tenter de tirer à l'aveugle… Mais en ce cas, seule la chance pourra lui permettre de le toucher, en obtenant une réussite critique !*

Tir ajusté

« Je prends le temps d'ajuster ma cible »

Un personnage peut utiliser une action pour viser son adversaire. S'il consacre la première phase de combat à viser, il bénéficie d'un bonus de +10 % à son test d'attaque lors de la deuxième phase. S'il consacre les deux phases de combat à viser, il pourra tirer lors de la première phase de combat du round suivant avec un bonus de +20 %.

Viser demande une certaine concentration, ce qui signifie que le personnage ne peut pas se défendre tant qu'il vise (ce qui ne l'empêche pas de le faire une fois son tir effectué). De plus, un personnage qui subit des dégâts ou est bousculé pendant qu'il ajuste son tir perd le bénéfice de la visée.

Le fait de viser permet de réduire les malus liés au fait de cibler une zone précise (cf. p. 85).

Exemple : *Oswald est enfin parvenu au lieu de cérémonie, sans se faire remarquer des adorateurs en pleine transe. Horreur ! il découvre Daisy allongée inconsciente sur l'autel sacrificiel ! L'officiant, couteau levé, est prêt à la sacrifier ! Oswald prend le temps d'ajuster son tir ; il faut absolument sauver Daisy ! Il attend deux phases, ce qui lui confère un bonus de +20 % au tir. Comme il a son arme prête à faire feu, il a de plus un bonus de +10 à l'initiative au round suivant. Grâce à cela, il colle une balle entre les deux yeux de l'adorateur !*

Tir de barrage

« Je tire vers mes adversaires pour les faire se mettre à couvert »

Chargeur diminué d'un nombre de balles égal à la cadence de l'arme en une action

Un personnage ne peut effectuer de tir de barrage qu'avec une arme à feu semi-automatique ou automatique. Un tir de barrage consiste à tirer un maximum de projectiles

Les organes de visée

L'emploi d'une lunette de visée ne confère pas de bonus particulier au test d'attaque du tireur. En revanche, la portée efficace de l'arme est augmentée d'un cran Ainsi, un personnage visant une cible située à portée ***Loin*** avec une arme dont la portée efficace est ***Proche*** n'aura pas besoin d'obtenir une réussite spéciale, une réussite normale sera suffisante pour la toucher.
De plus, une lunette de visée peut permettre de toucher une cible qui serait normalement à portée ***Hors de vue*** en la « plaçant artificiellement » à portée ***Loin***.



en direction d'un adversaire afin d'obliger ce dernier à se mettre à couvert. La cible d'un tir de barrage a le choix entre deux attitudes :

◦ **Se mettre à couvert :** La cible prend en compte le tir de barrage et évolue avec précaution. Elle évite automatiquement les projectiles de ce tir, mais tous ses tests pendant la durée du tir subissent un malus de -20 %
◦ **Ignorer le tir de barrage :** La cible peut également ignorer le tir de barrage, auquel cas ses actions ne subissent pas de malus, mais l'adversaire effectuant le tir de barrage a droit à une attaque gratuite contre elle avec un bonus de +20 %

Exemple : *Pendant ce temps, Winnie s'est frayé un chemin jusqu'au lieu de la cérémonie. Il se retrouve bloqué par des adorateurs sur lesquels il fait feu dans l'espoir de les voir se mettre à couvert et ainsi foncer aider Oswald. Un des adorateurs ignore ce tir de barrage, ce qui offre à Winnie une action gratuite. Il fait feu sur lui et parvient à l'éliminer, en plus d'être passé !*

Tir de couverture

« Je tire vers des adversaires pour les faire se mettre à couvert afin de protéger un ami »

Chargeur diminué d'un nombre de balles égal à la cadence de l'arme en une action

Un tir de couverture ressemble beaucoup à un tir de barrage, si ce n'est que son objectif est de protéger un allié en arrosant de projectiles les adversaires s'attaquant à ce dernier. Le personnage commence par annoncer quel allié il compte couvrir. Par la suite, au cours du round, tout adversaire choisissant l'allié en question comme cible doit choisir entre ces deux attitudes :

• **Se mettre à couvert :** L'assaillant peut attaquer le personnage protégé sans risquer de se faire toucher par le tir de couverture, mais sa propre attaque subit un malus de -20 %
• **Ignorer le tir de couverture :** La cible peut également ignorer le tir de couverture, auquel cas son attaque ne subit pas de malus, mais l'adversaire effectuant le tir de couverture a droit à une attaque gratuite contre elle avec un bonus de +20 %

Exemple : *Alors que Winnie arrive sur le lieu de la cérémonie, il aperçoit Oswald en situation délicate ! Les adorateurs vont être sur lui d'un instant à l'autre ! Il ouvre le feu pour couvrir ce dernier. Les adorateurs se jettent à couvert, pour la plupart, ce qui leur fait subir un malus de -20 % pour attaquer Oswald. Un des adorateurs tente de se jeter sur Oswald néanmoins. Erreur ! Winnie, grâce à l'action gratuite ainsi procurée, lui loge une balle entre les omoplates et sauve Oswald !*

Tir rapide

« Je lui vide mon chargeur dans le bide »

Chargeur diminué d'un nombre de balles égal à la cadence de l'arme en un round

Le personnage tire aussi vite que son arme à feu l'y autorise (en mode semi-automatique). Il s'agit d'une action prolongée, et le personnage ne peut donc rien faire d'autre pendant le round. En contrepartie, il a droit à un nombre d'attaques égal à la cadence de tir de son arme. Toutes ces attaques doivent toutefois avoir la même cible.

Exemple : *Oswald, portant Daisy sur l'épaule, parvient à la sortie, mais tombe nez à nez avec un adorateur prêt à en découdre avec lui. Sa carrure imposante fait opter Oswald pour un tir rapide, de sorte à ne pas prendre de risques et l'éliminer au plus vite. Il peut tirer trois fois en un round avec son automatique (cadence 3). Oswald effectue les trois tirs. Deux touchent ! Heureusement, car l'adorateur s'écroule, mais de justesse !*

Tir nourri

« J'arrose une zone en espérant toucher le plus d'adversaires possible »

Chargeur diminué d'un nombre de balles égal à la cadence de l'arme en une action

Ce type de tir ne concerne que les armes automatiques. Plutôt que de viser précisément une cible, le personnage tire un maximum de projectiles dans la direction générale de son adversaire, en espérant qu'un ou plusieurs des projectiles atteignent la cible. Cette attaque est considérée comme un effet de zone : l'attaquant désigne une zone de 5 mètres de diamètre. Toute cible située dans ce périmètre doit effectuer un test d'*Athlétisme* : en cas d'échec, la cible subit les dégâts de l'arme. Si le test d'esquive est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts. Et si elle obtient une réussite spéciale, elle évite complètement l'attaque et se retrouve hors de la zone affectée.

Exemple : *Winnie, arrivant juste derrière Oswald, couvre sa sortie. Il bloque le passage en faisant feu avec sa Thompson sur les derniers adorateurs encore debout ! Il arrose le passage par lequel ils doivent s'engouffrer. Les adorateurs doivent réussir un test d'Athlétisme pour ne pas subir les dégâts de l'arme. Un seul obtient une réussite spéciale, ce qui lui permet d'éviter la rafale et arriver sur Winnie… Qui ne se laisse pas démonter et lui colle un coup de crosse en pleine mâchoire ! Oswald et lui peuvent enfin s'occuper de Daisy, et rentrer chez eux !*

Particularités des armes à feu

Les armes à feu sont redoutables et en général très précises, mais elles ont leurs inconvénients : elles peuvent s'enrayer ou être mal entretenues.

La précision

Dans les tableaux des armes détaillées situés en annexe, page 281, une colonne précision peut fournir un modificateur qui peut être de 5 %, 10 % ou plus. Certaines armes sont en effet plus précises que d'autres et offrent de fait un bonus au tireur lorsque celui-ci utilise ce modèle. Il suffit d'ajouter ou retrancher ce modificateur au niveau de compétence de l'utilisateur, comme pour tout modificateur.

27. La vie et la mort. La Mort - son horreur et sa désolation - espaces vides - fonds marins - villes mortes. Mais la Vie - une horreur encore plus grande ! Énormes reptiles et léviathans inconnus - animaux hideux de la jungle préhistorique - végétation luxuriante et fangeuse - instinct mauvais de l'homme primitif. La Vie est plus terrible que la Mort.

Les pannes

L'un des rares inconvénients des armes à feu par rapport aux armes blanches est qu'elles ont parfois tendance à s'enrayer. Sur une maladresse au test de compétence, l'arme subit une panne.
Pour les revolvers et les fusils non automatiques, une panne correspond à une balle ou une cartouche défectueuse.
Pour les armes automatiques, semi-automatiques et les fusils à pompe, une panne signifie que l'arme s'est enrayée.
Remettre en état une arme en plein combat prend un round entier et nécessite une réussite spéciale avec sa compétence d'arme. En cas d'échec, le personnage devra la réparer en prenant le temps et en disposant des outils nécessaires.

La vétusté ou le manque d'entretien

Une arme à feu vétuste ou mal entretenue peut se révéler très dangereuse pour son utilisateur. Un simple échec avec une telle arme est considéré comme une panne, et une maladresse entraîne la destruction de l'arme en blessant l'utilisateur ! Le personnage subira alors les dégâts normaux de l'arme.

...la civilisation n'est qu'un mince vernis sous lequel la bête dominante dort d'un sommeil léger, toujours prête à s'éveiller.

H. P. Lovecraft, À la racine



Les armes improvisées

Arme improvisée	Dégâts	Exemple
Très petite	1D2	Ciseaux, coupe-papier, tournevis, talon aiguille,...
Petite	1D3	Couteau de cuisine, lime, pic à glace, crochet à viande, fourchette, truelle,...
Moyenne	1D4	Bouteille cassée, marteau, pierre lancée, brique, poêle à frire, couperet à viande, chaîne, branche,...
Grosse	1D6	Chaise, tabouret, étagère renversée, miroir, tisonnier, faucille, couteau de boucher, clef anglaise, démonte pneu, pied-de-biche,...
Très grosse	1D8	Hache de bûcheron, hache d'incendie, faux, pioche,...

Les armes simplifiées*

Armes à feu

Type	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur*
Pistolet/Revolver de petit calibre	1D6	Courte	3	8/6
Pistolet/Revolver de gros calibre	1D10 +2	Proche	3	10/6
Fusil (chevrotine)	2D6	Proche	2	2
Mitraillette	1D10 +2	Proche	5	30
Carabine (balle)	2D6 +2	Loin	4	8
Fusil d'assaut	2D8	Loin	5	30

: Lorsque deux chiffres sont indiqués, le premier est valable pour les armes automatiques (chargeur) et le second pour les pour les armes à barillet

Armes blanches

Type	Dégâts	Portée
Poignard	1D4 +2	Contact
Matraque	1D6	Contact
Batte de Base-Ball	1D8	Contact
Canne épée, sabre	1D6	Contact
Hache	1D8 +2	Contact
Couteau de lancer	1D4	Proche
Arbalète	2D6 +2	Proche
Javelot	1D8 +1	Proche
Arc	1D8	Loin

Explosifs

Type	Dégâts	Portée
Grenade à main	4D6	Proche
Bâton de dynamite	5D6	Proche
Cocktail Molotov	2D6 + feu	Proche
Plastique	6D6	Proche

: Si vous en ressentez le besoin, des caractéristiques d'armes plus détaillées se trouvent p. 281.

Gérer la santé

L'humain est d'une très grande fragilité, et pourtant il est d'une incroyable résistance ! Blessures, maladies, afflictions en tout genre peuvent sérieusement handicaper les investigateurs. Leur état de santé contribue à l'horreur. Leurs douleurs et leurs souffrances pourront cependant être atténuées par la médecine. Le gardien devra veiller à adapter ces règles à l'ambiance qu'il souhaite.


Statistiques concernées

Compétences
Médecine, Premiers Soins, Sciences de la vie

Caractéristique
CON

Attributs
Endurance, Volonté

Autre
Points de Vie, Seuil de blessure

Échelle temporelle
Actions étendues

Santé et style de jeu

Le chapitre *Gérer la Santé* aborde un grand nombre de situations et de possibilités. Selon le Style de jeu pratiqué, il est conseillé de ne pas toutes les appliquer systématiquement, comme indiqué dans le chapitre *Styles de jeu*, page 202. Le gardien pourra néanmoins décider des règles de santé à appliquer, selon le degré de « réalisme » qu'il souhaite retranscrire.

Noter les blessures sur la fiche de personnage

Les blessures se notent séparément sur la fiche de personnage comme indiqué dans l'exemple ci-dessous :

..16..	Intuition ..80..
..14..	Volonté ..70..
té	Protections ..../....
ts de Vie	1 2 3 4 5 6 7 8
sures *coup de couteau (3)* *poing (2)*	
npétences	
naissance	
aucratie (10%)	..... %

États & blessures

À chaque fois qu'un personnage subit des dommages, il perd non seulement des points de vie, mais peut aussi se retrouver dans un état de santé particulier. Certaines blessures peuvent même entraîner de graves séquelles, que la médecine peut heureusement traiter pour la plupart.

L'état de l'investigateur

Selon les points de vie actuels de l'investigateur

Le total de points de vie d'un personnage représente la quantité de dommages que son métabolisme peut supporter avant que ses organes vitaux ne cessent de fonctionner. Ils permettent également de déterminer l'état dans lequel se retrouve un investigateur **après** un affrontement.

Tant que les personnages se trouvent en situation de stress (et notamment en combat), le fait que leur total de points de vie soit inférieur au maximum n'a pas de conséquence autre que celles indiquées dans ce chapitre, l'adrénaline leur permettant en effet de tenir le coup. Les investigateurs ayant perdu des points de vie subissent, du fait de la douleur provoquée par leurs blessures, les effets suivants **une fois le combat terminé** :

- **Endolori : Points de vie inférieurs à 50 % du total**. L'investigateur subit un malus de -10 % à toutes ses actions et sa vitesse de déplacement est réduite de 1 cran, autrement dit il ne pourra plus sprinter (10 mètres par round, soit catégorie de vitesse Lent)
- **Courbaturé : Points de vie inférieurs à 25 % du total**. L'investigateur subit un malus de -20 % à toutes ses actions. De plus, sa vitesse de déplacement sera réduite de 2 crans, autrement dit il ne pourra plus courir, et pourra au mieux marcher (5 mètres par round, soit catégorie de vitesse Très lent)
- **Meurtri : 1 point de vie restant**
  L'investigateur peut défaillir à tout instant. Chaque fois qu'il entreprend une action physique, il doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience. Même si ce test est réussi, le personnage doit obtenir une réussite spéciale pour réussir toute action (physique ou non)

Ces malus persistent jusqu'à ce que le total de points de vie du personnage soit remonté d'une façon ou d'une autre.

Exemple : *Oswald O'Flaherty (14 PV) a été sérieusement blessé lors d'une bagarre de bar et n'a plus que 2 points de vie, ce qui représente moins de 25 % de son total normal. Il est courbaturé et subit donc un malus de -20 % à toutes ses actions. Heureusement pour lui, Winnie Kolchack s'y connaît un peu en premiers secours (40 %) et réussit à panser certaines de ses blessures, ce qui fait remonter ses points de vie à 6. Comme ce montant est inférieur à 50 % de son total normal, Oswald subit toujours un malus à toutes ses actions en raison de son état général, mais n'est plus qu'Endolori, soit un malus de 10 %. Dès que ses points de vie seront repassés à 7 ou plus (50 % de son total normal), ce malus disparaîtra complètement.*

L'état de santé

Selon les causes des blessures ou agressions

Indépendamment des *Points de Vie* de l'investigateur, son état de santé peut varier pour de nombreuses raisons. Vous trouverez dans l'encadré *Les états de santé*, ci-contre, les différents états et leurs effets. À l'instar de l'état de l'investigateur, ces effets s'appliquent aussi longtemps qu'ils ne sont pas soignés.

Les blessures

Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, il doit retirer ceux-ci à son total actuel de points de vie, mais également noter le montant de chaque blessure dans la case associée sur sa fiche de personnage. Cela revêt une grande importance dans le traitement des blessures, qui doivent être soignées séparément (cf. *Les premiers soins*, p. 99). On distingue 2 types de blessures définis par le *seuil de blessure* (égal à la moitié des *Points de Vie*) :

- **Blessures mineures** : Ce sont toutes les blessures dont le nombre de points de dégâts est inférieur ou égal au *seuil de blessure* de l'investigateur. Elles ne sont pas très graves et facilement soignables
- **Blessures majeures** : Lorsqu'un investigateur subit en une seule attaque un nombre de points de dégâts supérieurs à son *seuil de blessure*, il subit une blessure majeure. En plus de la perte de points de

Les états de santé

Apathique
L'investigateur souffre d'une forte indolence, ne s'intéresse pas à son environnement. Il subit un malus de -10 % à toutes ses actions

Aphone
L'investigateur se retrouve sans voix. Il est dans l'impossibilité de parler, et ne peut communiquer que par signes ou par écrit. Il subit un malus -20 % à la catégorie de compétences *Influence*

Assourdi
L'audition de l'investigateur est diminuée. Il subit un malus de -20 % à tous les tests concernant l'écoute et la communication

Aveuglé
L'investigateur a une vision diminuée. Il subit un malus de -20 % aux catégories *Action*, *Savoir-faire* et *Sensorielles* (exception faite de la compétence *Écouter*), et -10 % à la catégorie *Influence*

Désorienté
Un investigateur désorienté subit un malus de -10 % aux compétences des catégories *Sensorielle* et *Savoir-faire*

Épuisé
Un investigateur épuisé subit un malus de -20 % à la catégorie de compétences *Action* et -10 % à toutes les autres

Engourdi
L'investigateur a ses capacités de réaction et de raisonnement diminuées. Il subit un malus de -20 % à toutes ses actions

Étourdi
L'investigateur à du mal à garder son équilibre et à se repérer. Il subit un malus de -20 % à toutes ses actions

Fatigué
Un investigateur fatigué subit un malus de -10 % à la catégorie de compétences *Action*

Fiévreux
Un investigateur fiévreux subit un malus de -20 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de *Volonté*. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute

Hébété
Un investigateur est incapable de se concentrer et subit un malus de -20 % aux catégories de compétences *Connaissance* et *Savoir-faire*

Inconscient
Un investigateur inconscient est particulièrement vulnérable. Toute attaque au corps à corps (ou avec une arme de tir à bout portant) effectuée contre lui est automatiquement un coup critique (cf. *Coup critique*, p. 86)

Irrité
L'investigateur souffre de démangeaisons et d'irritations. Il subit un malus de -10 % aux catégories de compétences *Action* et *Influence*. Si la cause de cet état sont des fumées ou des poussières, il éprouvera de plus une grande soif; sa voix sera rauque tant qu'il n'aura pas étanché sa soif

Nauséeux
Un investigateur nauséeux subit un malus de -10 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de *Volonté*. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute

Paralysé
Un investigateur paralysé ne peut utiliser aucune compétence physique. Toute attaque au corps à corps (ou avec une arme de tir à bout portant) effectuée contre lui est automatiquement un coup critique (cf. *Coup critique*, p. 86)

Vomissement
Le fait de vomir engendre une perte d'un 1D3 round durant lequel l'investigateur ne peut rien faire d'autre que de rendre. En cas d'attaque, il sera automatique *Pris au dépourvu* (cf. *La surprise* p. 83)

vie, les blessures majeures ont des conséquences importantes sur le personnage :
- **Inconscience** : Il risque de sombrer dans l'inconscience en raison du choc subit. Pour l'éviter, il doit réussir un test de résistance en opposant sa CON aux points de dommage subis
- **Hémorragie** : L'investigateur souffre d'une hémorragie (cf. ci-après)
- **Séquelle** : S'il survit, l'investigateur risque de conserver une séquelle de cette blessure. La table des séquelles (cf. ci-contre) permet de déterminer les conséquences à long terme de la blessure

Exemple. *Lors d'une fusillade, Oswald O'Flaherty (14 PV) est touché par une balle de fusil qui lui fait perdre 9 points de vie, ce qui le fait tomber à 5 PV. Comme le coup lui fait perdre plus de la moitié de ses points de vie, il s'agit d'une blessure majeure. Oswald doit donc effectuer un test de CON opposé aux 9 points de dégâts subis pour déterminer s'il sombre dans l'inconscience. De plus, il souffre d'une hémorragie : sauf intervention médicale, Oswald se retrouvera agonisant dans 50 minutes (ses 5 PV restants multipliés par 10 minutes). S'il survit à ce sale coup, il en gardera une séquelle (Un choix ou jet sur la Table des séquelles permettra de déterminer laquelle).*

Les hémorragies

Dans le cadre des règles, le terme d'hémorragie recouvre les hémorragies internes ou externes, les organes éclatés ou perforés, les fractures ouvertes avec écoulement de mœlle et toutes les lésions graves mettant la vie du patient en danger à très court terme. Les hémorragies ont deux causes possibles : les blessures majeures (cf. ci-dessus) et les coups critiques en combat (cf. *Qualité de réussite en Combat*, p. 86).
La victime d'une hémorragie peut survivre pendant un nombre égal à son total actuel de points de vie multiplié par 10 minutes, après quoi elle agonise (cf. ci-après). Bien évidemment, toute perte ultérieure de points de vie réduit d'autant l'espérance de vie du personnage. Trouver un médecin ou une assistance médicale est nécessaire pour espérer pouvoir survivre. Les *Premiers soins* pourront au mieux allonger l'espérance de survie, alors que *Médecine* permettra de prodiguer les soins adéquats.

Exemple : *Daisy Jones est mal en point. Sauvagement agressée dans la forêt par un forcené qui lui a planté un couteau dans le ventre avant de prendre la fuite, elle se vide de son sang rapidement. Il ne lui reste que 3 points de vie. Cela signifie que si elle ne reçoit pas de soins médicaux, il ne lui reste que 30 minutes avant de se retrouver agonisante… Il va falloir très rapidement trouver un hôpital, ou au moins un médecin pour lui sauver la vie !*

L'agonie

Lorsque les points de vie d'un investigateur tombent à zéro, il sombre dans l'inconscience et le coma. Son agonie se prolonge pendant un nombre de minutes égal à sa CON/5. Une fois cette durée écoulée, il doit effectuer un test d'Endurance ou de Volonté (au choix du joueur). En cas de réussite, il obtient un sursis de 1D6 minutes avant de décéder. Dans le cas contraire, il trépasse.

Exemple : *Sentant que sa plaie au ventre est très grave, Daisy Jones tente de trouver du secours. Mais perdue dans les bois, elle ne fait que tourner en rond. Au bout de 30 minutes (puisqu'il lui reste 3 points de vie) elle s'effondre, inconsciente. Sa CON étant de 12, il lui reste encore 3 minutes à vivre, après quoi elle devra réussir un test d'Endurance ou de Volonté… ou mourir.*

A quoi correspondent les dégâts ?

Un humain ordinaire à entre 11 et 13 points de vie et un revolver de petit calibre peut infliger jusqu'à 6 points de dégâts, et un gros calibre jusqu'à 12 points. Inutile de faire des calculs complexes pour se rendre compte de la fragilité de l'humain… Par contre, une petite explication sur les dégâts peut être utile :

1 point
Ecchymoses ou égratignures qui peuvent se traiter avec un simple sparadrap ou une pommade

3 points
Blessure bénigne qui nécessite des soins simples pour éviter les complications

6 points
Blessure sérieuse, voire majeure, qui nécessite des soins médicaux

9 points
Blessure grave pouvant laisser d'importantes séquelles sans soins médicaux appropriés



Les séquelles & leurs effets

Suite à une blessure majeure
Le tableau de séquelles est un outil permettant au gardien de déterminer rapidement les effets à long terme des blessures majeures sur les investigateurs, soit en effectuant un tirage sur un D100, soit en choisissant la séquelle la plus appropriée à la situation.

D100	Séquelle	Effets
01-05	Foulure	Élongation ou déchirure d'un ligament d'une articulation. Plâtre ou attelle pendant 2 semaines avec malus de 10 % à la catégorie de compétences *Action* et le mouvement est limité à Lent (10 mètres/round) en raison de la douleur ressentie
06-10	Fêlure	Os fêlé (membre, côtes,…). Bandage de maintien ou attelle nécessaire durant 2 semaines. Malus de -10 % à la catégorie de compétences *Action* en raison de la douleur ressentie
11-20	Lésion nerveuse	Perte de 1 point de DEX. Système nerveux endommagé. (cf. *Évolution des caractéristiques*, p. 65)
21-30	Atrophie musculaire	Perte de 1 point de FOR. Muscle atrophié ou endommagé (cf. *Évolution des caractéristiques*, p. 65)
31-55	Fracture	Un os est cassé. Douleur aiguë. Réduction de la fracture nécessaire et immobilisation du membre (plâtre ou attelle) durant 1 mois. Malus de -20 % à la catégorie de compétences *Action* et le mouvement est limité à Lent (10 mètres/round) en raison de la douleur ressentie
56-80	Lésion permanente	Perte de 1 point de CON. Affaiblissement de l'organisme. (cf. *Évolution des caractéristiques*, p. 65)
81-85	Amputation	Un membre ou une extrémité (bras, jambe, pied, main, doigts,...) est endommagé au point de devoir l'amputer. (cf. *Amputations*, p. 65)
86-90*	Défiguration	Perte de 1D3 point d'APP. Le personnage garde une cicatrice plus ou moins importante (cf. *Chirurgie réparatrice*, p. 98)
91-95*	Coma	cf. *Coma* ci-dessous
96-00*	Lésions cérébrales	cf. *Lésions cérébrales* ci-dessous

**: ou si coup localisé à la tête*

Lésions cérébrales

D100	Séquelle	Effet
01-05	Hypoesthésie	-20 % pour tout ce qui relève du toucher. Perte ou diminution de la sensibilité du toucher
06-10	Anosmie	-20 % pour tout ce qui relève de l'odorat. Perte ou diminution de la sensibilité aux odeurs
11-20	Hyposmie	-20 % pour tout ce qui relève de l'odorat et du goût. Idem Anosmie plus altération du goût
21-40	Trouble du comportement	Changement radical de personnalité. Choisir une nouvelle personnalité pour l'investigateur
41-70	Céphalées chroniques	Violentes crises de migraine. -10 % à toute action pendant 1D3 heures par jour.
71-85	Amnésie	Perte de la mémoire à court terme ou à long terme. Incapacité d'apprendre des informations nouvelles (cf. *Santé Mentale*, p. 101)
86-90	Cécité partielle	-20 % pour tout ce qui relève de la vision : diminution ou altération de la vision
91-95	Surdité partielle	-20 % pour tout ce qui relève de l'audition : perte ou diminution de l'ouïe suite à une lésion
96-00	Aphasie	-20 % en communication : perte ou diminution des fonctions du langage, soit sur le plan de la réception ou de l'expression (langage parlé, écrit, etc.), provoquée par un dommage cérébral.

Coma
Le personnage est plongé dans un sommeil profond et doit effectuer un test d'*Endurance* pour chaque semaine passée dans le coma. Son état évolue selon le résultat obtenu :

Réussite spéciale ou critique	Le patient sort du coma
Réussite normale	Le coma se prolonge pendant une semaine
Échec	Perte de 1 point de CON et le coma se prolonge pendant une semaine
Maladresse	Décès du patient

Les conditions des soins

Modificateur	Conditions des soins
- 20 %	Lieu insalubre (dans les égouts)
- 10 %	Lieu douteux (dans une ruelle mal famée)
0	Normal (infirmerie, petit hôpital de campagne)
+ 10 %	Supérieures (grand hôpital urbain)
+ 20 %	Excellentes (complexe hospitalier de pointe)

La mort subite

Quel que soit le total de points de vie d'une créature, si elle encaisse en une seule attaque un nombre de points de dégâts supérieur à sa Constitution, elle subit un choc métabolique qui la fait mourir sur le champ.

Conseil au gardien :
La règle de mort subite convient surtout aux scénarios d'horreur lovecraftienne et aux campagnes réalistes. Il est tout à fait possible de l'ignorer afin de réduire le taux de mortalité des personnages. D'autant plus que cette règle est surtout utile pour les PNJ et les créatures, puisqu'elle permet à un investigateur d'abattre en un seul coup une créature de taille imposante, comme un éléphant recevant une balle entre les deux yeux.

Exemple : *Un gorille possède en moyenne 20 Points de Vie grâce à sa TAI imposante. Mais comme sa CON n'est que de 13, toute attaque lui infligeant au moins 13 points de dégâts le tue instantanément.*

La récupération naturelle

Sans assistance médicale particulière, un investigateur récupère naturellement de ses blessures. En fonction du style de jeu pratiqué, il récupérera plus ou moins vite ses points de vie par semaine et par blessure, et ce montant est doublé en cas d'hospitalisation :
- ***Horreur Lovecraftienne*** : 1 point de vie, soit 2 si hospitalisé
- ***Investigation Occulte*** : 2 points de vie, soit 4 si hospitalisé
- ***Aventures Pulp*** : 4 points de vie, soit 8 si hospitalisé

Exemple : *Oswald O'Flaherty souffre de 3 blessures mineures lui ayant fait perdre 1, 2 et 5 points de vie. S'il ne reçoit aucune aide médicale particulière, sa première blessure disparaît au bout d'une semaine, et ses deux autres blessures sont réduites à 1 et 4 points de dégâts, et son total de points de vie remonte de 3 points ; il mettra en outre 5 semaines à guérir totalement.*

Prodiguer des soins

Que ce soit grâce aux *Premiers soins* ou la *Médecine*, les solutions pour soigner, guérir ou sauver la vie d'un investigateur mourant sont heureusement nombreuses !

Les conditions des soins

L'ensemble des règles de santé se basent sur le principe que le soigneur dispose d'un matériel adapté aux soins qu'il veut prodiguer, ainsi que d'un lieu adapté : un endroit calme et propre pour effectuer les *Premiers soins*, ou un cabinet médical pour la *Médecine*.
Lorsque les conditions sont favorables ou, au contraire, défavorables, il est possible d'appliquer un modificateur de conditions aux tests de *Premiers soins* et de *Médecine* comme indiqué dans le tableau ci-contre.

Ne pas se soigner

Bien souvent, lorsqu'il s'agit de blessures bénignes, il semble inutile de se soigner, car la récupération naturelle fera son travail et tout ira bien… Mais les risques d'infections, voire de gangrène, sont réels, surtout si l'investigateur se trouve dans un milieu insalubre ! S'il ne soigne pas ses petits bobos ou s'il est dans l'incapacité de le faire (ne serait-ce que les désinfecter et les panser), il devra effectuer un test de contagion contre les infections (cf. *Plaies infectées*, p. 163)

Les premiers soins

Grâce à la compétence *Premiers soins*, il est possible de prodiguer un grand nombre de soins de bases (bobologie) et surtout de maintenir le patient en vie jusqu'à une prise en charge médicale par un médecin en cas de blessures majeures.

Soins de base

La compétence *Premiers soins* permet d'appliquer des soins d'urgence (désinfection, bandage, etc.) aux blessures. Le patient regagne plus ou moins de points de vie, pour chaque blessure traitée, selon la qualité de réussite :

- ***Réussite normale*** : 1 point de vie par blessure traitée
- ***Réussite spéciale*** : 2 points de vie par blessure traitée
- ***Réussite critique*** : 1D3 +1 points de vie par blessure traitée
- ***Maladresse*** : Le soigneur fait soit perdre 1D3 +1 points de vie à son patient, soit il a mal nettoyé la plaie et celle-ci s'infecte (cf. *Plaies infectées*, p. 163) sans qu'il s'en aperçoive

Diagnostic préliminaire

Un test de *Premiers soins* réussi permet également d'effectuer un diagnostic rapide sur une blessure ou une affliction. Ce test permet de connaître le temps qu'il reste à vivre à une victime ayant une hémorragie, le stade d'avancement d'une maladie ou d'un empoisonnement, etc.

Ralentir une hémorragie

Un test de *Premiers soins* réussi permet de ralentir une hémorragie, en faisant une ligature de fortune, par exemple. Selon la qualité de réussite, elle permet de rallonger l'espérance de vie de la victime :

- ***Réussite normale*** : + 1D6 minutes
- ***Réussite spéciale*** : + 6 minutes
- ***Réussite critique*** : L'hémorragie est définitivement stoppée, comme si un médecin avait opéré
- ***Maladresse*** : -1D6 minutes. Le soigneur ne fait qu'empirer les choses en réduisant l'espérance de vie du patient

Réanimation

Un test de *Premiers soins* réussi permet de réanimer une victime inconsciente en utilisant par exemple de l'eau froide, des sels ou quelques tapes.

Apaiser la douleur

Les *Premiers soins* peuvent également servir à réduire la douleur chez un patient. En cas de test réussi, le niveau d'intensité de la douleur baisse d'un degré (cf. *La douleur*, p. 98) :

- Une ***douleur aiguë*** est réduite à une ***douleur vive***
- Une ***douleur vive*** est réduite à une simple gêne insignifiante

Exemple : *Pendant une fusillade, Winnie Kolchack (12 PV) a été touché à plusieurs reprises. Il souffre de trois blessures lui ayant infligé respectivement 1, 7 et 2 points dégâts, et n'a plus que 2 points de vie. La deuxième blessure étant également une blessure majeure, il souffre d'une hémorragie. Daisy Jones, bien qu'elle n'ait aucune aptitude particulière pour soigner, attrape la trousse à pharmacie dans la voiture du privé et entreprend de panser ses plaies. Elle doit effectuer trois tests de Premiers Soins, un pour chaque blessure. Daisy réussit le premier test : la première blessure est totalement guérie, et le total de points de vie de John remonte de 1 point. Son second test de Premiers Soins est raté : malgré les bandages, la blessure reste à 7 points. En revanche, Daisy obtient une réussite spéciale lors de son dernier test : elle retire donc 2 points de dégâts à la dernière blessure (qui tombe à 0) et permet à Winnie de regagner 2 points de vie. Au final, Winnie ne souffre plus que d'une blessure à 7 points de dommage, et son total de points de vie est remonté à 5. Daisy tente alors de s'occuper de l'hémorragie qui menace de tuer son ami : elle réussit son test de Premier Soins, et peut donc rajouter 1D6 minutes à l'espérance de vie de Winnie (qui est de 50 minutes, son total actuel de points de vie). Recouverte de sang, Daisy a fait de son mieux, mais Winnie n'est pas encore tiré d'affaire, perdant son sang à grands flots. Il va falloir trouver un médecin dans l'heure, sans quoi il mourra !*

La médecine

Contrairement aux *Premiers soins*, la compétence *Médecine* permet de prendre en charge des maladies, d'effectuer des opérations chirurgicales d'urgence ou complexes, ainsi que de traiter les séquelles des blessures majeures.

Suivi des soins

Un Médecin peut aider un patient à récupérer des dégâts qu'il a subis en passant au moins une heure par jour avec lui. Chaque semaine, le Médecin effectue un test de *Médecine* pour ajuster les soins au mal, ce qui permet au patient de récupérer pour chaque blessure dont il souffre :

- ***Réussite normale*** : 1D3 points de vie
- ***Réussite spéciale ou critique*** : 2D3 points de vie
- ***Maladresse*** : Le Médecin se trompe dans son traitement et provoque une perte de 1D3 points de vie chez le patient

Soins des hémorragies

Si les *Premiers soins* permettent de ralentir une hémorragie, seule la compétence *Médecine* permet de stopper une hémorragie. Les résultats dépendent de la qualité de réussite :

- ***Réussite normale*** : Le patient n'est plus en danger de mort, mais il ne doit pas faire d'effort physique pendant un nombre d'heures égal à la gravité de l'hémorragie sous peine de la rouvrir
- ***Réussite spéciale*** : Le patient peut agir normalement, du moment qu'il n'entreprend



Échelle temporelle & soins

Immédiate (Secondes à minute)
- Stopper un saignement par compression
- Effectuer un diagnostic préliminaire
- Réanimer une personne inconsciente
- Apaiser la douleur
- Effectuer les premiers soins de base

Rapide (Minutes à heure)
- Examiner un malade
- Diagnostiquer une maladie
- Stopper une hémorragie
- Effectuer une opération chirurgicale d'urgence

Longue (Heures à journée)
- Opération chirurgicale complexe
- Préparations pharmaceutiques
- Examens médicaux (radio, scanner, tests,…)

Très longue (Journées à semaine)
- Soigner une maladie
- Effectuer un suivi de soins

Interminable (Semaines à mois)
- Soins de séquelles importantes avec rééducation
- Traiter une personne dans le coma

Sans anesthésie

Souvent, dans des situations extrêmes, l'équipement et les médicaments font défaut, et il faut se débrouiller avec les moyens du bord. En dehors des conditions dans lesquelles sont prodigués les soins, il sera souvent nécessaire d'effectuer une opération d'urgence sans anesthésie (comme retirer une balle, recoudre ou cautériser une plaie,…). Dans ce cas, le patient subira à chaque round une douleur aiguë. Il devra réussir un test de *Volonté* avec un malus de -20 % (dû à la douleur) pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Les seules solutions pour aider à supporter la douleur sont :

- Boire de l'alcool, qui peut servir d'anesthésique de fortune
- Mordre dans un bout de cuir ou de bois

Ces deux moyens combinés lui procurent un bonus de +10 %, réduisant ainsi le malus de moitié.

Tests combinés de Médecine et de Premiers soins

Il est fréquent qu'un individu ayant de bonnes connaissances en *Premiers soins* ait des notions de *Médecine*, comme dans le cas d'un urgentiste suivant des cours de médecine. Il est tout à fait possible d'effectuer des tests combinés en ce cas, avec les effets usuels (cf. *Tests combinés*, p. 77), qui permettront d'améliorer grandement la qualité des soins prodigués.

Ne pas crier !

Lorsqu'un investigateur ressent une douleur brusque, il aura naturellement tendance à crier ou jurer comme un charretier. Or, dans nombre de situations, le silence est de rigueur (discrétion,...). Afin d'étouffer le cri, il faudra réussir un test de *Volonté* avec le malus dû à la douleur, soit -10 % ou - 20 %. En cas d'échec au test, il ne parviendra pas à retenir le cri ou le juron et risque de signaler ainsi sa présence !

Douleurs sans dommage

Ressentir une douleur et en subir les effets, qu'elle soit brusque ou lancinante, ne signifie pas obligatoirement perdre des *Points de Vie*. Il est possible de subir des douleurs sans perdre un seul *Point de Vie*, comme dans le cas d'une petite coupure insignifiante mais douloureuse, ou en se baignant dans de l'eau de mer avec une plaie ouverte.

Ce type de douleur n'est pas applicable en combat en raison de l'adrénaline.

Exemples usuels : *Se couper avec une feuille de papier, marcher sur une punaise, s'égratigner avec des ronces, se faire piquer par un insecte, répandre du jus de citron sur une plaie,...*

aucune activité à risque (sport, combat) sans quoi la blessure se rouvre immédiatement. Il devra attendre un nombre d'heures égal à la gravité de l'hémorragie avant de faire des cabrioles en toute sécurité

- ***Réussite critique*** : Le patient est totalement guéri et peut agir normalement

Diagnostic et traitement des afflictions

La compétence *Médecine* permet également d'apporter une assistance médicale à un patient victime d'une affliction (cf. *Les afflictions*, p. 162). En cas de réussite au test, le médecin parvient à aider le patient, en lui apportant un traitement sur mesure. Cela confère au patient un bonus pour son test de CON contre la maladie :

- ***Réussite normale*** : + 10 %
- ***Réussite spéciale ou critique*** : + 20 %

Opérations chirurgicales d'urgence

S'il dispose d'un local pouvant faire office de salle d'opération de fortune et de matériel médical adapté, un médecin peut tenter une opération chirurgicale d'urgence afin de minimiser les séquelles d'une blessure majeure. Si l'effet de la séquelle procure un malus, celui-ci sera réduit de moitié en cas de :

- ***Réussite normale*** : Le malus de la séquelle est diminué de 10 %
- ***Réussite spéciale ou critique*** : La séquelle est annulée

Dans ces conditions, il n'est cependant pas possible de traiter les séquelles provoquant des pertes de points de caractéristiques, celles-ci nécessitent un environnement hospitalier complet du fait de leur gravité. (cf. ci-après)

Opérations chirurgicales complexes

Pour pouvoir recourir à cette option, le médecin doit avoir accès à une véritable salle d'opération et à du matériel médical spécialisé. Elle permet dans la plupart des cas d'annuler complètement les effets d'une séquelle physique, exception faite des lésions cérébrales, et prend la forme d'un test prolongé (cf. *Les tests prolongés*, p. 82) : Le nombre de réussites nécessaires est égal aux points de dommages de la blessure ayant provoqué la séquelle traitée, et chaque test de *Médecine* prend 30 minutes.

Ce type d'opération permet même de soigner les pertes d'APP. En effet, dès les années vingt, la chirurgie reconstructrice a fait de grands progrès, et ce en raison de la première guerre mondiale et ses milliers de soldats estropiés.

La douleur

Les blessures, les maladies, les empoisonnements, les soins sans anesthésie, les brûlures dues au feu ou à l'acide, s'accompagnent la plupart du temps de douleurs brusques ou lancinantes.

Les douleurs brusques

Les chocs, les coups, les brûlures, et plus généralement tout traumatisme peuvent infliger une douleur brusque aux personnages. Selon l'intensité, la douleur ressentie peut être plus ou moins importante. On distingue les douleurs vives et les douleurs aiguës :

- **Douleur vive** : Fait perdre la prochaine phase d'action et fait subir un malus de -10 % à toutes les actions du personnage
- **Douleur aiguë** : Fait perdre sa prochaine phase d'action et fait subir un malus de -20 % à toutes les actions du personnage

Les douleurs brusques sont relativement brèves. Un personnage peut choisir d'ignorer celle-ci à condition de réussir un test de *Volonté* ou d'*Endurance* (au choix du joueur) avec le malus dû à la douleur. En cas de réussite, la douleur et le malus idoine est ignoré pendant une minute, après quoi celle-ci reviendra.

Afin de faire disparaître la douleur, il faudra la traiter grâce à un test de *Premiers soins* réussi.

Les douleurs lancinantes

Les douleurs lancinantes sont la plupart du temps dues à des maladies, des empoisonnements, ou des séquelles de blessures. Même s'il est possible d'en faire abstraction, un simple mouvement ou un effort suffit à la faire ressurgir. On distingue les douleurs sourdes et les douleurs intenses :

- **Douleur sourde** : Un personnage souffrant d'une douleur sourde subit un malus de -10 % à toutes ses actions
- **Douleur intense** : Un personnage souffrant d'une douleur intense subit un malus de -20 % à toutes ses actions

Un personnage peut d'essayer de surmonter la douleur afin d'exécuter une tâche précise, auquel cas il peut réduire ce malus à -10 % pendant 1 minute, mais toute action entreprise durant ce temps prendra deux fois plus de temps (autrement dit, le personnage est limité à une action par round au lieu de deux (cf. *Possibilités d'action*, p. 89)).

Le seul moyen de se débarrasser d'une douleur lancinante est de guérir la cause de celle-ci grâce à un suivi médical.

Les médicaments antidouleur

Les médicaments comme les antalgiques ou analgésiques permettent de réduire ou d'éliminer la douleur. En termes de jeu, ils permettent de réduire la douleur de 10 % pendant 1 heure.

L'accumulation de douleur

Dans certaines situations, des douleurs répétées peuvent faire sombrer un personnage dans l'inconscience, comme lors de chocs électriques répétés.

Si un personnage est déjà sous l'effet d'une douleur, il devra réussir un test de *Volonté* à chaque fois qu'il subit une nouvelle douleur, avec les malus de diverses douleurs cumulés. Si ce malus dépasse -20 %, il faudra obtenir une réussite spéciale pour ne pas sombrer dans l'inconscience.

Les amputations

Certaines blessures majeures peuvent entraîner une amputation, comme indiqué par le tableau des séquelles, page 96. La blessure subie a endommagé le membre ou l'extrémité au point de devoir réaliser une amputation pour le sauver. Cependant, il reste toujours une chance de le sauver, aussi mince soit-elle. Dans ce cas de figure, le joueur choisit si oui ou non l'investigateur qu'il interprète subit l'amputation.

S'il choisit l'amputation, aucun test n'est requis à condition d'être dans un milieu hospitalier, même rudimentaire : c'est la solution la plus simple et la plus efficace pour éviter les complications. C'est aussi l'une des opérations chirurgicales qui a été pendant très longtemps pratiquée sur les champs de bataille.

S'il opte pour conserver le membre, cela sera plus délicat. Il faudra effectuer une opération chirurgicale complexe (cf. ci-contre), dans un milieu hospitalier correctement équipé.

Durant ce test prolongé, il faudra aussi bien comptabiliser les réussites que les échecs obtenus :

- Si le nombre d'échecs est supérieur aux réussites, cela signifie non seulement que l'opération a été très longue et complexe, mais qu'elle a échoué, bien que le chirurgien ait fait tout son possible. Il faudra tout de même amputer
- Si le nombre de réussites et d'échecs est similaire, l'opération aura été longue et délicate et le membre sera sauvé, mais il restera inutilisable. L'effet sera identique qu'en cas d'amputation
- Si le nombre de réussites est supérieur aux échecs, le chirurgien sera parvenu à faire des miracles et à sauver le membre. Une rééducation permettra de s'en servir normalement !

Les conséquences d'une amputation

Perdre un membre ou une extrémité peut être handicapant, mais le corps humain a une grande faculté d'adaptation ! En cas d'amputation :

- **D'une jambe** : Le mouvement du personnage est limité à la marche (5 mètres par round) et il subit un malus de -20 % aux compétences de la catégorie *Action*
- **D'un bras** : Le personnage subit un malus de -20 % aux compétences des catégories *Action* et *Savoir-faire* et une diminution de 1D3 de sa caractéristique DEX
- **D'une extrémité** : Le personnage subit un malus de -10 % aux compétences de la catégorie *Action*

Rééducation & prothèses

Suite à la perte d'un membre, il est possible de bénéficier d'une prothèse. Celle-ci, couplée avec la rééducation, permet de compenser la perte. Il faut au moins 3 mois avant de s'habituer pleinement à celle-ci et ainsi atténuer le malus subit de 10 %. Le mouvement restera cependant limité.

La perte de caractéristique éventuelle peut être compensée par un entraînement comme indiqué dans le chapitre *Évolution des caractéristiques*, p. 65.

Les privations

De nombreux scénarios de *L'Appel de Cthulhu* entraînent les investigateurs aux quatre coins du monde, et souvent dans les régions les plus inhospitalières. Une mauvaise préparation ou un revers de fortune peut avoir d'importantes conséquences, pouvant aller jusqu'à la mort.

La faim

Un personnage peut se passer de nourriture pendant un nombre égal à sa CON/4 en jours (arrondi à l'entier supérieur) avant de ressentir les effets du manque de nourriture. Ensuite, à chaque journée passée sans manger, il devra réussir un test d'*Endurance*. En cas d'échec, son affaiblissement général se fera sentir au travers d'un malus de -10 % à toutes ses actions. Au second échec au test d'*Endurance*, ce malus passera à -20 %, et à partir du troisième, le personnage devra obtenir une réussite spéciale pour la moindre action qu'il entreprend. Le simple fait de se déplacer représentera un effort énorme en raison de son épuisement.

Se rationner

Rationner la nourriture disponible pour tenir le plus longtemps possible recule l'échéance des premiers effets. Diviser la ration de nourriture nécessaire par deux permet de tenir CON/2 jours avant de ressentir les effets du manque de nourriture. Et réduire la ration au quart des besoins normaux permet de tenir CON/3 jours.

Exemple : *Carter Ligthbourne, perdu en pleine montagne, a perdu toutes ses provisions dans une tempête de neige. Avec ses 12 en CON, il peut tenir 4 jours (12 / 4) sans manger, avant de ressentir les effets du manque de nourriture. À partir du 5e jour, il devra réussir un test d'Endurance pour ne pas subir de malus à toutes ses actions. S'il avait pu récupérer un peu de nourriture après le désastre, il aurait pu se rationner et ainsi tenir 6 jours avant de ressentir les effets du manque de nourriture !*

La soif

L'organisme humain est constitué à 60 % d'eau, et il élimine 2,5 litres d'eau par jour, sans faire d'efforts particuliers à une température ambiante d'environ 20°. Les aliments en restituent environ 1 litre. Il faut donc boire au minimum 1,5 litre d'eau par jour sous quelque forme que ce soit (eau, thé, café, fruits regorgeant d'eau,...) pour compenser cette perte. En cas d'effort, la perte est plus importante et il faut augmenter cette quantité quotidienne :

- 3 litres par jour en climat tempéré
- 9 à 14 litres par jour dans le désert
- 8 à 10 litres par jour en air sec (altitude)

Un personnage peut se passer d'eau pendant un nombre d'heures égal à sa CON avant de

Chaque aptitude que j'aurais souhaité posséder me fait défaut. Tout ce que j'estime, je l'ai perdu ou le perdrai un jour. D'ici une décennie, sauf à dénicher un travail me rapportant au moins $10 par semaine, je n'aurai plus qu'à emprunter la voie du cyanure pour conserver autour de moi les livres, tableaux, meubles et autres objets familiers qui constituent désormais mon unique raison de vivre.

H. P. Lovecraft, lettre à Helen V. Sully, 1935



ressentir la soif. S'il n'a pas la possibilité de se réhydrater, il commencera à souffrir de déshydratation (cf. *Déshydratation,* p. 162).

Se rationner

Se rationner en eau permet de ralentir l'évolution de la déshydratation. Le fait de boire la moitié de la quantité d'eau normalement nécessaire offre un bonus de + 20 % au test de CON, alors que de se limiter au quart de la ration normalement nécessaire n'offre qu'un bonus de + 10 % (cf. *Déshydratation,* p. 162).

Exemple : *Carter, lors d'une expédition dans le désert, retrouve au matin ses réserves d'eau vide! Le guide qui a disparu doit être à l'origine de ce sabotage! Avec ses 12 en CON, Carter commencera à ressentir les premiers symptômes de la déshydratation au bout de 12 heures. S'il avait pu se rationner, il aurait souffert des effets au bout de 12 heures également, mais aurait bénéficié d'un bonus de +20 % à son test contre la déshydratation!*

23. Un homme qui ne dort pas - n'ose pas dormir - prend des drogues pour rester éveillé. Finit par s'endormir - et quelque chose arrive. Épigraphe de Baudelaire p. 214. Hypnos.

Le sommeil

Un personnage peut rester sans dormir pendant sa CON x 2 en heures. Au-delà, l'investigateur doit lutter contre le sommeil. Il doit réussir un test d'*Endurance* ou de *Volonté* (au choix du joueur) toutes les heures. En cas d'échec, le personnage se retrouve en état de santé *Fatigué*. S'il est déjà *Fatigué*, il se retrouve en état *Épuisé*. Et s'il est déjà *Épuisé*, il sombre dans un profond sommeil, terrassé par la fatigue.

Les produits excitants peuvent aider à tenir lutter contre l'endormissement. Un café corsé confère un bonus de +10 % aux tests visant à résister au sommeil, alors que les produits médicaux excitants confèrent un bonus de +20 %.

Réduire le temps de sommeil

Un adulte à besoin de 7 heures de sommeil en moyenne par jour pour être en forme. Diminuer cette durée à 4 ou 5 heures entraînera une fatigue croissante. Au bout de sa CON/2 jours, le personnage se retrouvera dans l'état de santé *Fatigué*, et en état *Épuisé* au bout de sa CON jours. Le seul moyen de récupérer, et donc de ne plus subir de malus, est de se reposer durant 21-CON jours, en dormant normalement et en ne faisant pas d'efforts particuliers.

Cauchemars

Dans l'univers de *L'Appel de Cthulhu*, il n'est pas rare que les personnages fassent des cauchemars récurrents, qu'ils soient d'origine surnaturelle ou dus à un état de stress post-traumatique. Ces cauchemars troublent le repos et ont le même effet sur l'organisme que la réduction du temps de sommeil comme indiqué précédemment.



Gérer la Santé Mentale

Au cœur même de *L'Appel de Cthulhu* se trouve la Santé Mentale des investigateurs. Elle va être mise à mal, lentement mais sûrement grignotée par l'aura du Mythe. Cette véritable nécrose de l'âme fera sombrer même les plus aguerris dans la folie, et ils finiront par être totalement en déphasage avec la réalité de leurs pairs. Lutter contre le Mythe a un prix, et la mort peut sembler bien douce en comparaison de certaines de ses horreurs.

Santé Mentale & Aplomb

La Santé Mentale et l'Aplomb d'un investigateur sont deux éléments clefs dans *L'Appel de Cthulhu.*

La Santé Mentale

La Santé Mentale représente le degré d'adéquation entre l'individu et la société humaine dans laquelle il évolue. Plus ce score est important, plus celui-ci est en phase avec la réalité et les codes moraux usuellement admis. Il existe trois notations de la Santé Mentale :

- **SAN Initiale** : C'est le niveau de Santé Mentale à la création de l'investigateur. Il ne varie jamais
- **SAN Actuelle** : À la création de l'investigateur, elle est égale à la SAN initiale. À chaque perte de SAN, celle-ci diminue. Elle est indiquée sur la fiche de personnage par le chiffre entouré dans la case dédiée à la Santé Mentale
- **SAN Maximale** : Elle est égale à 99 moins le niveau dans la compétence *Mythe de Cthulhu.* C'est le niveau de Santé Mentale que l'investigateur ne peut dépasser. À chaque fois que la compétence *Mythe de Cthulhu* évolue, ce seuil baisse d'autant

La SAN n'est pas une échelle absolue. Elle est relative, spécifique à chaque individu. Ainsi, un investigateur qui débute avec 80 points en SAN signifie simplement qu'il a plus de résistance qu'un individu qui débute avec 60 points ; il mettra plus de temps avant de subir des troubles. À part cela, tous deux sont « socialement normaux ».

Par ailleurs, un individu peut avoir un faible niveau de SAN sans pour autant être fou, bien que cela soit rare. Il sera simplement en inadéquation avec les règles sociales communément admises par la société (cf. *État de Santé Mentale*, ci-dessous). Il a entrevu la réalité, a pris conscience de l'insignifiance de l'humain face à l'univers, et aura de moins en moins d'intérêts communs avec ses semblables, exception faite de ceux qui comme lui ont conscience de la réalité.

La folie d'un individu se quantifie au travers de ses troubles mentaux et de leur degré (cf. *Les séquelles psychologiques,* p. 104). Ainsi, un personnage peut être considéré comme fou lorsqu'il a un trouble important, même si sa SAN est encore élevée !

Santé Mentale & relations sociales

Plus un investigateur perd de Santé Mentale, moins il est en phase avec la société humaine et ses codes sociaux. De fait, comme indiqué dans le chapitre *Gérer les interactions sociales,* page 123, il subit un malus de -10 % quand il atteint la moitié de son score initial de SAN et un malus de -20 % lorsqu'il n'est plus qu'au quart de celui-ci. Il est en effet déphasé par rapport aux individus qui n'ont pas levé le voile sur l'ignoble réalité, la masse aveugle, et de fait il a plus ou moins de mal à communiquer et entretenir des relations avec eux.

Évolution

Grâce à l'évolution, il est possible de regagner de la Santé Mentale à la fin de chaque scénario. Lutter contre l'horreur et remporter une victoire, avoir le sentiment d'avoir repoussé ou du moins écarté celle-ci, donne un sentiment de confiance, de réalité remise en place selon la conception humaine (cf. *Évolution,* p. 64). D'autre part, des soins psychiatriques ou des séjours en maison de repos peuvent permettre de regagner de la Santé Mentale (cf. *Soigner les troubles,* p. 106).

L'Aplomb

L'aplomb est comparable à un bouclier mental. Il représente l'habitude qu'à un individu d'être confronté à l'horreur et aux situations stres-

Statistiques concernées

Compétences
Psychologie, Psychanalyse
Caractéristique
POU
Attributs
Intuition, Volonté
Autres
Aplomb, Santé Mentale

L'émotion
la plus forte
et la plus ancienne
de l'humanité,
c'est la peur,
et la peur
la plus ancienne
et la plus forte
est la peur
de l'inconnu.
H. P. Lovecraft,
in *Épouvante et surnaturel en littérature*

État de Santé Mentale

Score de SAN	L'investigateur est...
SAN initiale	Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur
Moitié	-10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde...
Quart	-20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, associal, ou simplement bizarre
5 points ou moins	Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société
0 points	Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien

Conseil au gardien

Les investigateurs avec trop d'Aplomb risquent de se sentir invulnérables, hors d'atteinte de l'horreur du Mythe. Le gardien devra leur rappeler leur fragilité, en n'hésitant pas à les mettre dans des situations périlleuses dans lesquelles ils risqueront de sacrifier des points d'Aplomb. Il ne faut pas oublier que le sacrifice de points d'Aplomb n'est pas un acte héroïque, bien au contraire !

Signification des points d'Aplomb

Points	L'investigateur...
1	... à déjà été confronté a des situations horribles
2	... à l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant
4	... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué. Il a peut-être fait la guerre
6	... est détaché. Pour lui l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble irréelle
8 et +	... est blasé, il en a trop vu. Il lui en faut beaucoup pour le faire réagir !

santes. Si en termes de jeu un score important en Aplomb est une bonne chose, il ne faut pas oublier que c'est avant tout un indicateur de l'horreur endurée, car à chaque scénario un investigateur gagne au moins 1 point d'Aplomb. À chaque fois qu'un investigateur perd de la SAN, il faudra retrancher son score d'Aplomb à cette perte. La seule exception à cette règle est la lecture d'ouvrages. S'immerger durant des heures dans des écrits sulfureux est un acte volontaire, et il n'est pas possible de se préserver de la perte engendrée.

Exemple : *Winnie Kolchack, ancien militaire qui a vu l'horreur de la guerre dispose d'un point d'Aplomb, pour une SAN actuelle de 70 points. Confronté à un cadavre horriblement déchiqueté, il rate son test de SAN et perd 1D3 points de SAN. Il obtient un résultat de 2 sur le D3, ce qui normalement devrait lui faire perdre 2 points de Santé Mentale. Mais comme il dispose d'un Aplomb de 1, il ne perd qu'un seul point de SAN !*

Si le score d'Aplomb est supérieur à la perte normalement subie, le personnage ne subit aucune perte, mais ne regagne pas de points de Santé Mentale non plus.

Sacrifier des points d'Aplomb

Il est possible pour les investigateurs de sacrifier des points d'Aplomb chèrement gagnés. Cela est possible uniquement si sa vie, ou celle d'un proche, est en danger. Le fait de sacrifier des points d'Aplomb met en avant une fragilité. L'investigateur se rend compte qu'il est moins inébranlable qu'il ne le croyait, qu'il reste vulnérable. Ce n'est pas un acte héroïque, mais un acte désespéré qui permet de sauver sa vie.

En termes de jeu, il est possible de :

- Dépenser un point d'Aplomb, ce qui permet de modifier la qualité de réussite obtenue d'un cran. Une dépense de deux points de deux crans, etc.
- Cette dépense peut s'appliquer à la réussite de l'investigateur ou à celle du gardien
- Elle permet de modifier tout type de test, à l'exception des tests de SAN

Exemple : *Alors qu'Oswald O'Flaherty se retrouve pris au piège par des adorateurs, il doit obtenir une réussite normale pour débloquer la grille qui va lui permettre de s'échapper de leur sanctuaire dans les sous-sols de New York. Malheureusement pour lui, il obtient un échec, ce qui signifie que les adorateurs vont lui tomber dessus, et sans doute le sacrifier. Le joueur décide qu'il sacrifie un point d'Aplomb, transformant ainsi l'échec en réussite normale. Oswald a bien failli y passer !*

Faire face à l'horreur

Nombre de situations peuvent faire vaciller l'esprit des investigateurs en leur faisant perdre des points de Santé Mentale.

Les sources de l'horreur

Les investigateurs seront amenés à perdre de la Santé Mentale dans de nombreuses situations : Rencontres avec des créatures du Mythe, rites impies, lectures sulfureuses, mais aussi dans des situations bien plus banales, comme la découverte d'un corps mutilé ou une vision particulièrement horrible.

Les situations traumatisantes

De nombreuses situations humaines peuvent faire perdre de la Santé Mentale, voire provoquer un choc psychologique : Découverte de cadavres ou d'un charnier, voir un massacre à la machette, tortures, mutilations, attentats, situation de guerre, etc.

Perte usuelle : 1/1D3 points de SAN

Lieux et situations malsaines

Si les situations traumatisantes peuvent faire perdre de la SAN, celles-ci peuvent être bien plus importantes si elles sont liées au Mythe. Ainsi, un cadavre horriblement mutilé par une créature du Mythe fera perdre plus de SAN qu'un « simple » cadavre. De même, certains lieux peuvent être particulièrement malsains et déstabilisants et provoquer une perte plus importante que la normale de SAN. Cette perte supplémentaire peut se chiffrer comme suit :

- + 1 : Faible lien avec le Mythe ou lieu empreint d'une aura dérangeante
- + 2 : Lien avec le Mythe ou lieu avec une forte présence du Mythe
- + 3 : Lien direct avec le Mythe ou lieu baigné d'une importante aura du Mythe

Les actes abominables

Les investigateurs seront peut-être obligés de commettre des actes abominables ou contre-nature, comme un sacrifice, un meurtre, voire des tortures. De tels actes ne devraient être qu'exceptionnels, et ils devraient faire perdre de la Santé Mentale de manière conséquente, comme indiqué ci-après :

Perte usuelle : 2/1D6 points de SAN

L'aura du Mythe

L'empreinte du Mythe est bien souvent présente de manière indirecte, comme vu précédemment. Il en va différemment pour les créatures et les entités. Pour chacune est indiquée la perte de SAN en cas de rencontre avec celle-ci (cf. *Les créatures*, p. 219).

Les savoirs impies

Lire les ouvrages du Mythe grignote peu à peu la raison et fait perdre des points de SAN. Et pourtant il est souvent nécessaire de compulser de tels livres afin de cerner la menace et de lutter contre elle. L'étude d'ouvrages est entièrement détaillée dans le chapitre *Étudier les ouvrages du Mythe*, page 171.

Aucun revirement religieux ne saurait atténuer les couleurs et la magie du printemps, ni gâcher l'exubérance instinctive d'une santé parfaite ; et les consolations du goût et de l'intellect sont infinies. Il est facile de renoncer à l'illusion perdue de l'immortalité... Personnellement, je me fiche de l'immortalité comme d'une guigne. Il n'existe rien de mieux que l'oubli, car dans l'oubli il n'existe plus de désir insatisfait. C'était l'état que nous connaissions avant de naître, et sans nous en plaindre. Faudrait-il pleurnicher à l'idée de le connaître à nouveau ? Pour ma part, c'est un paradis qui me convient...

H. P. Lovecraft, *En faveur de Dagon*

Les sortilèges

L'une des autres causes de perte de Santé Mentale sont les sortilèges. Ils coûtent souvent beaucoup de points de SAN à celui qui manipule ces forces occultes et dangereuses. Chaque Sortilège a un coût en point de Santé Mentale, comme décrit dans le chapitre *Gérer la Magie*, page 178.

Quantifier l'horreur

Les pertes de Santé Mentale sont toujours notées sous forme d'un chiffre et d'un dé, de la manière suivante : 1/1D6. Le premier chiffre indique la perte de SAN en cas de réussite au test de Santé Mentale (perte mineure), et le dé indique la perte en cas d'échec au test de Santé Mentale (perte majeure), comme décrit page 104.

La perte majeure ne peut être inférieure à la perte mineure. Si le résultat au dé donne un résultat inférieur à la perte mineure, la perte sera alors égale à celle-ci plus un point. Ainsi, sur une notation de 2/1D6, si le résultat du dé 6 est de 1 (résultat inférieur à la perte mineure) la perte majeure sera de 3 points (les 2 points de perte mineure plus 1 point).

S'habituer à l'horreur

Grâce aux règles d'Aplomb, l'habitude à l'horreur est directement gérée. Peu importe le type de créatures déjà rencontrées, de situations stressantes traversées, seul le score d'Aplomb permet de supporter de nouvelles horreurs. Au fil des scénarios, à condition de ne pas en sacrifier, l'Aplomb permet de perdre bien moins de SAN que lors des premiers scénarios, où les investigateurs sont brutalement confrontés à l'horreur pour la première fois et subissent de fait des pertes importantes.

Pertes de Santé Mentale

La perte de Santé Mentale peut entraîner des chocs psychologiques ou des troubles mentaux. À chaque fois qu'un investigateur est confronté à une situation qui peut faire perdre de la Santé Mentale, il doit effectuer un test simple sous sa **SAN actuelle**. Selon le résultat obtenu, les effets peuvent varier :

- **Réussite critique** : Aucune perte
- **Réussite** : Perte mineure (soit le chiffre indiqué en premier)
- **Échec** : Perte majeure (soit le dé indiqué)
- **Maladresse** : Perte maximisée (soit le résultat maximal qu'il est possible d'obtenir avec le Dé en cas de perte majeure)

Rappel : Il est impossible de sacrifier de l'Aplomb pour moduler la qualité de réussite d'un test de SAN.

Les pertes subies sont immédiatement défalquées de la SAN actuelle. Selon le nombre de points de SAN perdus, divers effets peuvent survenir, comme décrit ci-après.

Perte bénigne

Si perte égale ou inférieure à 5 points de SAN en une heure

À l'exception de la perte de points de Santé Mentale, aucun effet particulier se fait sentir.

Perte mineure : Choc

Si perte supérieure à 5 points de SAN en une heure

En cas d'une perte supérieure à 5 points en une heure (ou en une fois), l'investigateur subit un choc psychologique. Son esprit a une réaction de défense instinctive, comme la fuite, la prostration, ou une crise de panique. Les chocs psychologiques sont décrits page 104. Si cette perte de 5 points ou plus est égale ou supérieure au cinquième

Adapter les anciennes versions

Dans les scénarios et campagnes antérieurs à cette version de *L'Appel de Cthulhu*, la SAN n'est pas notée systématiquement de cette manière. Il se peut que la perte mineure soit notée sous la forme d'un Dé. En ce cas, il faudra la transformer en nombre, en la remplaçant par la moyenne usuelle du dé comme suit :

1D2 : 1
1D3 : 2
1D4 : 3
1D6 : 4
1D8 : 5
1D10 : 6

44.
Un château au bord d'un étang ou d'une rivière – le reflet se fixe peu à peu au cours des siècles. Une fois le château détruit, le reflet vit pour se venger atrocement de ceux qui l'ont abattu.

Les pertes de Santé Mentale

Quels sont les effets de la perte de Santé Mentale selon l'importance de celle-ci ?

1 ou 1D2 — Inconfort ou légère confusion
Une perte minime, qui sera à peine remarquée par les investigateurs et ne suffira pas à provoquer de la tension chez les joueurs, bien qu'elle puisse néanmoins leur rappeler les périls qu'ils encourent. Rarement utilisée, sinon pour les sortilèges les plus faibles.

1D3 — Frayeur, confusion ou dégoût
Trois ou quatre pertes de ce type étalées sur un court laps de temps peuvent suffire à faire perdre la raison à un investigateur instable. Elles correspondent en principe à des événements dont l'horreur reste supportable.

1D4 — Panique, désorientation, écœurement
Une perte de ce genre ne suffit généralement pas à déclencher un choc psychologique. Elle peut être employée avec certains phénomènes naturels. Seules les créatures mécaniques ou immatérielles sont aussi peu effrayantes.

1D6 ou 1D6+1 — Nausées ou stupeur
C'est la quantité moyenne de points de Santé Mentale qu'il est possible de perdre et qui a de bonnes chances d'entraîner un choc psychologique. Les créatures provoquant ce types de pertes sont en général répugnantes, mais ne sont particulièrement effrayantes. Ce type de perte peut également être utilisée avec des sortilèges assez puissants et des créatures terrestres dangereuses comme les membres du Peuple Serpent ou les Profonds.

1D8, 1D6+2, 2D4 — Choc nerveux
Ce type de pertes entraîne régulièrement un choc psychologique. En principe, elle correspond à des créatures vraiment redoutables et contre-nature. Les sortilèges relevant de cette catégorie sont capables de produire des effets impressionnants.

1D10 — Choc important
À partir de ce niveau, les chances de faire perdre la raison à un investigateur sont supérieures à la moyenne. Ce type de perte correspond à des créatures dont il émane une profonde impression d'anormalité et de menace mortelle. Des événements bizarres, des actions téméraires ne devraient que rarement faire perdre autant de points de Santé Mentale. Des sortilèges de ce niveau devraient vraiment être impressionnants.

2D6 ou 2D8 — Horreur traumatisante
Rarement utilisée pour les créatures les plus fréquentes, ce type de perte correspond aux sortilèges les plus puissants. Elle est capable de faire basculer dans la démence la plupart des investigateurs. Elle peut avoir des conséquences dévastatrices, surtout en début de scénario.

1D20, 2D10, 3D6 — Horreur extrême
Peu d'investigateurs peuvent supporter une perte de cette ampleur sans en conserver de graves séquelles. Les créatures relevant de cette catégorie sont toujours épouvantables, diaboliques, meurtrières ou profondément anormales.

3D10 — Abomination absolue
Peu de choses peuvent justifier une telle perte, hormis une créature manifestant une intention délibérée de provoquer l'anéantissement de la race humaine.

1D100 — Mal cosmique ultime
Ce type de perte est à réserver exclusivement aux entités les plus puissantes du Mythe comme Cthulhu en personne, Nyarlathotep sous certaines de ses formes les plus terrifiantes, ou encore Yog-Sothoth et ses effroyables sphères.

Perte massive de SAN en une seule fois

Il peut arriver qu'un personnage subisse une importante perte de Santé Mentale **en une seule fois**, c'est-à-dire une perte supérieure au cinquième de sa SAN actuelle. Bien que cela advienne assez rarement, les effets sont dévastateurs !

En ce cas, le personnage subit :

- Un choc psychologique
- Il sera en état de stress post-traumatique, avec une virulence de 18 de cette séquelle
- Les autres séquelles subies le seront en permanence au Stade 2 (cf. *Les séquelles*, p. 96) par tranche de points perdus égaux à son POU. (Avec un POU de 16, un investigateur subissant une perte de 42 points aura 2 séquelles avec une virulence de 16, en permanence au stade 2, et une autre avec une virulence de 10). Inutile de dire que l'investigateur risque très fortement de passer le reste de ses jours en clinique !

41.
Les Italiens appellent la peur La Figlia della Morte - la Fille de la Mort.

de la SAN actuelle de l'investigateur, elle devra être considérée comme une perte majeure décrite ci-après.

Perte majeure : Choc & Séquelle

Si perte égale ou supérieure à 1/5ᵉ de la SAN actuelle en une heure

Sur la fiche de personnage, dans le compteur de SAN Actuelle, est indiqué le cinquième du score. Ainsi, le cinquième d'un personnage avec 60 en SAN actuelle est de 12. Si cet investigateur perd 12 points ou plus de SAN en une heure (ou en une fois) il subira non seulement un choc psychologique mais gardera une séquelle due à cette perte importante. Les séquelles sont décrites ci-après.

Reprendre ses esprits

Une fois la perte subie et les éventuels effets du choc passé, l'investigateur devra effectuer un test d'intuition. S'il obtient :

- **Réussite normale** : Il comprend très bien ce qui s'est passé et a conscience de l'existence de choses « anormales ». Sa perte de SAN reste inchangée et il sera affligé de la séquelle *Stress Post traumatique* (cf. p. 109)
- **Échec** : Son esprit refuse de comprendre ce qui s'est passé. Il occulte en partie les faits. La perte de SAN subie est alors divisée par deux.

Le choc psychologique

Si perte supérieure à 5 points de SAN en une heure

Durée : Égale à la perte subie en rounds

Le choc psychologique est une réaction instinctive de protection face à quelque chose que l'esprit refuse de comprendre ou de trop horrible pour être admis.

Celui-ci survient si la perte de SAN est supérieure à 5 points perdus en moins d'une heure.

Lorsqu'un investigateur subit un choc psychologique, il faudra déterminer celui-ci comme décrit ci-après.

Par ailleurs, il sera en état de choc pour un nombre de rounds égal à la perte de SAN subie. Un personnage ayant perdu 6 points de SAN sera donc en état de choc pour une durée de 6 rounds. Il pourra cependant tenter de se ressaisir afin de sortir de cet état (cf. *Se ressaisir*, ci-après).

Déterminer le choc

Lorsqu'un investigateur subit un choc psychologique, il est nécessaire d'en déterminer la nature. Un tirage sur la table *Les chocs psychologiques* ci-contre devra être effectué par l'investigateur.

Se ressaisir

À moins qu'une intervention extérieure sorte l'investigateur de l'état de choc dans lequel il se trouve (test de *Psychanalyse* réussi, baffe qui inflige une *douleur vive*,...), il devra essayer de reprendre le dessus par lui-même :

- Pendant qu'il est en état de choc, il lui faudra obtenir une réussite spéciale sur un test de *Volonté*. En cas de réussite, il parvient à se ressaisir et les effets du choc sont alors ignorés
- À la fin de l'état de choc, il devra parvenir à réussir un test de *Volonté*. En cas d'échec, il reste dans cet état jusqu'à l'obtention d'une réussite en *Volonté*

Il est bien sûr possible de moduler la qualité de réussite en sacrifiant des points d'Aplomb de sorte à obtenir une réussite spéciale si la situation implique un risque mortel.

Les séquelles psychologiques

Si perte égale ou supérieure à 1/5ᵉ de la SAN actuelle en une heure

En cas de perte importante de Santé Mentale, les investigateurs conserveront des séquelles, c'est-à-dire des troubles mentaux qui sont traités à l'identique des afflictions en termes de règles.

Déterminer le degré de la séquelle

Degré du trouble = SAN Perdue

Avant toute chose, il faut définir le degré de la séquelle. Celui-ci est égal à la perte de SAN subie. C'est-à-dire qu'un investigateur ayant subi une perte de 12 points conservera une séquelle à niveau 12. Ce niveau est identique à la *Virulence* des afflictions (cf. p. 161) et sera utile pour déterminer si l'investigateur parvient à vaincre ses démons ou non lorsqu'il y est confronté (cf. *Faire face à ses démons*, p. 106)

Les chocs psychologiques

D100	Choc	L'investigateur...
01-05	**Prostration**	... reste prostré dans un recoin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action durant ce temps.
06-15	**Évanouissement**	... perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action durant ce temps.
16-30	**Amnésie partielle**	... ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au gardien qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur.
31-50	**Perte de coordination**	... subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il a du mal à cordonner ses mouvements et ses pensées.
51-70	**Panique**	... subit un malus de -10 % à toutes les actions. Il se sent submergé par la peur.
71-85	**Crise hystérique**	... subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il hurle et agit de manière incohérente.
86-95	**Fuite irrationnelle**	... fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre durant ce temps.
96-00	**Crise de démence**	... perd toute notion de réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur. La seule action possible est de porter des *Coups furieux* (cf. p. 86).

Déterminer le trouble

Contrairement aux chocs psychologiques qui ont un effet immédiat lors de la perte de SAN, les séquelles se développent lentement, petit à petit. Elles n'apparaissent que quelques jours, voire semaines, après la perte de SAN. De fait, le gardien devra déterminer le trouble seulement en fin de scénario et appliquer celui-ci lors de la prochaine session de jeu.

De même, afin de déterminer le type de trouble, le gardien devra se concerter avec le joueur et tenir compte des circonstances dans lesquelles l'investigateur a perdu les points de Santé Mentale, afin de déterminer un trouble qui corresponde au mieux à la situation. Il pourra également s'inspirer du choc subi lors de cette perte afin de le déterminer. Aucune règle ne s'applique pour faire ce choix, si ce n'est le bon sens et la capacité du joueur à interpréter le trouble en question.

Définition et maîtrise des troubles

Les troubles se définissent comme des afflictions en termes de jeu. Alors que les symptômes et spécificités sont décrits pour chaque trouble (cf. *Les troubles Mentaux*, p. 109), les stades, au nombre de trois, sont identiques pour tous les troubles :

- **Stade 1** : Malus de - 10 % à toutes les actions. L'investigateur subit une gêne dans toutes ses actions, étant obnubilé par le trouble dont il souffre
- **Stade 2** : Malus de - 20 % à toutes les actions. L'investigateur est dominé par le trouble, et aura le plus grand mal à agir normalement
- **Stade 3** : Réussite spéciale requise pour toute action. Le trouble prend le dessus, même si la survie de l'investigateur est en jeu !

Par défaut, un investigateur affligé d'un trouble est au stade zéro. Lorsqu'il est confronté à une situation stressante ou un déclencheur, il devra effectuer un test de POU opposé à la *Virulence* du trouble sur la Table de Résistance. En cas de réussite, il parvient à passer outre et ne pas se laisser dominer par celui-ci. Par contre, en cas d'échec, le trouble passe au stade 1 et il en



Quand effectuer des tests de POU pour les troubles ?

Contrairement aux afflictions physiques, les troubles mentaux n'ont pas de rapidité d'évolution. L'évolution du stade d'un trouble est directement liée au stress ambiant, ou à la source du trouble. Le gardien devra donc déterminer quand l'investigateur devra effectuer un test de POU. Pour cela, il peut s'inspirer des indications suivantes :
- **Trouble léger** (Inférieur à la moitié du POU) : Test rare, seulement lorsqu'il est en situation de stress ou confronté à la source de son trouble
- **Trouble important** (De la moitié du POU à égal au POU) : Test dans toutes les situations stressantes pour lui
- **Trouble aigu** (Supérieur à POU) : Test systématique dès qu'il veut faire quelque chose qui va à l'encontre de son trouble

Ainsi, selon le degré du trouble et le POU de l'investigateur, celui-ci devra l'affronter plus ou moins souvent. Un investigateur ayant un trouble à un niveau élevé sera obligé de fréquemment lutter contre celui-ci afin de ne pas se laisser dominer et agir le plus « normalement » possible.

Les médications et l'addiction

Les médications utilisées dans les traitements psychiatriques sont puissantes et risquent d'entraîner une addiction. Le gardien pourra leur appliquer un facteur d'addiction de 50 % (cf. *Les addictions*, p. 161). Cependant, à l'inverse des drogues, celui-ci s'applique une fois par semaine de traitement. Ainsi, un investigateur suivant un traitement médicamenteux aura 50 % de chances par semaine de développer, ou d'aggraver, le trouble « addiction » (cf. p. 109).

subit les effets. À l'instar des afflictions (cf. p. 162), chaque réussite obtenue permet de baisser l'intensité du trouble d'un stade, et chaque échec en augmente l'intensité d'un Stade.

Apparition du trouble

Un investigateur affligé d'un trouble mental devra composer avec celui-ci, avec comme risque principal qu'il prenne le dessus à tout moment, surtout au moment le plus inopportun ! L'encadré ci-contre indique quand il est nécessaire de faire un test pour déterminer si un trouble prend le dessus ou non. La plupart du temps, celui-ci surgit en situation de stress ou lorsque l'investigateur est confronté à la source de son trouble (grands espaces pour l'agoraphobie, décision cruciale pour la panique,...). Le gardien, grâce à la fiche de suivi (cf. p. 194) dispose de la liste des troubles dont souffre chaque investigateur et peut ainsi lui demander un test si la situation s'y prête.

Faire face à ses démons

Lorsqu'un investigateur effectue un test de POU, l'obtention d'une réussite ou d'un échec détermine s'il parvient à se maîtriser ou non. Mais la qualité de réussite peut grandement influer sur l'évolution de celui-ci :
- **Réussite critique** : Il fait face, et le niveau du trouble baisse de 2 points
- **Réussite spéciale** : Il fait face, et le niveau du trouble baisse de 1 point
- **Maladresse** : Le niveau du trouble augmente de 1 point

Ainsi, à chaque fois que l'investigateur parvient à se contrôler, il prend conscience de son état et parvient à se contrôler un peu mieux. Cela se traduit en termes de jeu par la baisse du degré du trouble.
Dans le cas d'un personnage affligé de plusieurs troubles, chaque trouble est traité séparément. Il faudra donc effectuer un test pour chaque trouble.

Soigner les troubles

Le seul moyen de soigner un trouble mental est de réduire son degré jusqu'à zéro. Pour cela, divers moyens existent, comme les soins psychiatriques ou le fait d'arriver à vaincre ses démons par soi-même comme indiqué précédemment.
Cependant, un trouble ne peut être soigné efficacement puisque, par définition, le patient ne recouvrera jamais la raison, et ce quelle que soit la qualité des soins prodigués. Il conservera toujours le trouble, même si celui-ci est réduit au degré zéro.

Le traitement clinique

Suivre un traitement en institut spécialisé (clinique privée, sanatorium,...) permet de faire baisser le degré du trouble de 1 point par mois, à condition de réussir un test de POU contre le niveau de ce dernier.
Il est possible de bénéficier de bonus à ce test :
- Suivre un traitement médicamenteux offre un bonus de + 10 %
- Une assistance médicale personnalisée (médicaments + médecin) offre un bonus de + 20 %

Consulter un psychologue

Suivre une thérapie hebdomadaire, lors de séances avec un psychologue, à l'instar du suivi clinique, permet de faire baisser le degré du trouble de 1 point par mois, mais n'offre qu'un bonus de + 10 % au test de POU.

Médications et traitements dans les années 1920 et 1930

Paraldéhyde : Un éther cyclique utilisé pour la première fois en 1822 comme un hypnotique. C'est un traitement efficace des symptômes de manque alcoolique, de l'angoisse et de l'insomnie. Métabolisé par les poumons, son goût est très désagréable et son odeur envahissante.

Barbituriques : Utilisés pour la première fois en 1903 comme sédatifs, ils deviennent l'hypnotique de référence jusque dans les années 60 et l'introduction des benzodiazépines. Ces médicaments suscitent nombre d'abus et de détournements. Ils sont utilisés contre l'anxiété, l'insomnie et l'appréhension. Les surdoses sont souvent fatales. Les intoxications se caractérisent, entre autres, par des symptômes de confusion, endormissement, irritabilité, manque de réflexes, ataxie (manque de coordination fine des mouvements) et nystagmus (mouvement d'oscillation involontaire et saccadé du globe oculaire).

Réserpine : Historiquement, le premier neuroleptique. Il est extrait du rauwolfia, un arbuste de l'Inde, de l'Afrique et de l'Amérique du Sud, utilisé dans les pharmacopées traditionnelles depuis des siècles. Il est employé dès les années 20, mais l'article qui décrit son efficacité dans le traitement des maladies mentales et de l'hypertension n'est publié qu'en 1931.

Acupuncture : Technique chinoise très ancienne qui consiste à stimuler certains points spécifiques du corps en y plantant des aiguilles. Chacun de ces points spécifiques est associé à un organe particulier. Les médecins chinois ont certifié son efficacité contre toutes sortes d'affections et les psychiatres modernes lui reconnaissent un intérêt dans le traitement de certaines dépressions et pharmacodépendances (nicotine, caféine, cocaïne, héroïne, etc.).

Comas insuliniques contrôlés : introduits en 1903. On pensait que le coma pouvait diminuer les symptômes des schizophrènes. L'insuline était utilisée pour susciter un coma qui durait de 15 à 60 minutes. Les risques de décès ou de troubles perceptifs étaient élevés. Ce traitement fut abandonné dans les années 1950 à l'arrivée des premiers neuroleptiques.

Traitement au dioxyde de carbone : Introduit en 1929. On fait inhaler au patient du dioxyde de carbone, ce qui se traduit, au retrait du masque respiratoire, par une abréaction (décharge émotionnelle verbale) accompagnée d'une excitation motrice importante. Utilisé

dans les cas de névroses, ce traitement n'a jamais fait l'unanimité et fut très rapidement abandonné.
Cure de sommeil : Un traitement symptomatique consistant à endormir le malade vingt heures par jour grâce à divers médicaments. La cure peut durer jusqu'à trois semaines dans le cas d'un patient très agité. Klaesi utilise des barbituriques pour obtenir des narcoses profondes et baptise la méthode en 1922. Ce traitement n'est plus utilisé de nos jours.

Hypnose : Mesmer (1734-1815) est l'initiateur de la méthode mais c'est Baird qui lui donne ce nom dans les années 1840. Le neurologue français Jean-Martin Charcot l'étudie systématiquement à la fin du XIX[e] siècle. Sigmund Freud, un élève de Charcot, utilise au début de sa carrière l'hypnose pour aider ses patients à faire resurgir des souvenirs refoulés. Il remarque qu'ils peuvent revivre sous hypnose des événements traumatisants, un processus appelé abréaction. Freud remplace plus tard l'hypnose par la technique des associations libres.

Médications et traitements modernes

Neuroleptiques : Une catégorie de médicaments utilisés dans le traitement de la schizophrénie et autres troubles psychotiques. Elle comprend l'halopéridal, la chlorpromazine, la thioridazine et des médicaments plus récents et spécialisés comme le rispéridone et la clozapine. Les neuroleptiques sont bien souvent associés à des effets secondaires affectant le système moteur : Agitation, fébrilité, mouvements erratiques, etc. Il faut plusieurs semaines avant que leur action réductrice sur une psychose se fasse sentir, mais les éventuels effets calmants dépendent, dès le départ, de la dose administrée. Dans le cas d'une psychose chronique, l'arrêt du traitement se traduit aussitôt par sa réapparition.

Antidépresseurs : Utilisés pour traiter les symptômes dépressifs, et le plus souvent les accès dépressifs graves. Ils comprennent l'Elavil et la famille tricyclique, le Parnate et les inhibiteurs monoamine oxydase ainsi que le Prozac et autres inhibiteurs spécifiques de la réabsorption de la sérotonine. Il faut bien souvent un mois ou six semaines pour venir à bout d'un accès dépressif. Si le traitement est interrompu avant terme (six mois à un an), le patient revient à l'état antérieur.

Stabilisateurs de l'humeur : Utilisés dans les cas de troubles bipolaires, et plus particulièrement dans la phase maniaque, ces médicaments limitent les excès d'humeur du patient, excitation ou dépression. Le stabilisateur de référence est le lithium, suivi par divers anti-convulsifs, carbamazapine, acide valproïque, gaba-pentine. Le lithium est relativement toxique et une surdose (ou une déshydratation) peut susciter convulsions et coma chez le patient.

Anxiolytiques : Sédatifs utilisés dans le traitement des symptômes de l'anxiété. Les premiers anxiolytiques étaient des barbituriques tels que le sécobarbital ; ils provoquaient malheureusement de fortes dépendances. Ils ont été abandonnés au profit des benzodiazépines (Valium, etc.). Ces médicaments sont eux aussi addictifs, mais dans une moindre mesure, et ils entraînent moins d'effets secondaires. Ces médicaments entrent bien souvent dans le fonds de commerce des dealers (« Red Devils » – Diables Rouges – est le nom de rue du sécobarbital).
Et bien d'autres : Bêtabloquants et anticholinergiques contre les troubles moteurs, Aracept contre la démence, certains stabilisateurs d'humeur et antidépresseurs contre les désordres du comportement alimentaire, sevrage à la méthadone dans les cas de dépendances aux opiacés, etc.

Électrochocs : Les thérapeutiques de choc sont utilisées dans le traitement des psychoses depuis le XVI[e] siècle. La technique dite des électrochocs naît en 1934 : On utilise alors des injections de camphre pour susciter des convulsions chez les patients. Dès 1938, ces piqûres sont remplacées par des chocs électriques. Un courant alternatif est appliqué au crâne du patient grâce à deux électrodes posées sur les tempes. Ce courant suscite instantanément des convulsions et l'inconscience. La technique des électrochocs produit de bons résultats, mais les convulsions sont si violentes qu'il n'est pas rare qu'elles occasionnent des fractures ! Ce dernier problème a disparu grâce aux anesthésiques et substances paralysantes de la pharmacopée moderne. Aux États-Unis, 50 000 à 100 000 malades connaissant des troubles dépressifs, obsessionnels ou autres sont ainsi traités chaque année. Le principal effet secondaire est une perte de mémoire limitée ; les patients oublient bien souvent les heures ou les journées où sont intervenus les électrochocs.

Photothérapie : Utilisée pour traiter les symptômes dépressifs ou maniaques liés aux changements saisonniers. Le patient est exposé chaque jour à un éclairage artificiel intense jusqu'à disparition des symptômes. Quelques jours suffisent à réduire les symptômes et les seuls effets secondaires sont des migraines occasionnelles, fatigues oculaires ou de la nervosité.

Psychochirurgie : Modification chirurgicale du cerveau. Cette procédure extrême est très répandue dans les années 1940 et 1950 mais elle tombe en désuétude avec l'arrivée des neuroleptiques. Elle n'est de nos jours utilisée qu'en désespoir de cause.



47.
Extrait de l'article Arabia, Encyclopaedia Britannica, II.-255.
Légendaires tribus préhistoriques d'Ad au sud, de Tharmoud au nord, et de Tasm et Jadis au centre de la péninsule. On donne de splendides descriptions d'Irem, la Cité des Piliers (comme l'appelle le Coran), dont on dit qu'elle fut bâtie par Shedad, dernier despote d'Ad, dans les régions d'Hudramant, et qui, disent les Arabes, après l'anéantissement de ses habitants, reste intact, et invisible aux yeux ordinaires, mais est parfois, à de rares intervalles, révélée à un voyageur béni des dieux . Excavations rocheuses dans le Nord-Ouest de l'Hejaz attribuées à la tribu Thamoud.

Les thérapies biologiques de 1845 à 1934

1845	L'intoxication au haschisch est proposée comme un modèle de maladie mentale
1869	Introduction de l'hydrate de chloral comme traitement des cas de mélancolie et de manie
1875	Introduction de la cocaïne comme traitement psychiatrique (Freud). Cette drogue cesse d'être utilisée quand ses propriétés addictives sont mises en évidence
1882	Introduction du paraldéhyde
1892	Étude des effets de la morphine, de l'alcool, de l'éther et du paraldéhyde sur les personnes normales (Kraeplin)
1903	Introduction des barbituriques
1917	Traitement de la syphilis par la malaria (Wagner-Jauregg)
1922	Coma aux barbituriques (Klaesi)
1927	Coma insulinique contre la schizophrénie (Sakel)
1931	Introduction de la réserpine dans le traitement de la schizophrénie (Sen & Bose)
1934	Convulsions par administration de pentylènetétrazol (Meduna)

Les thérapies biologiques de 1936 à nos jours

1936	Lobotomies frontales (Moniz)
1938	Électrochocs (Cerletti & Bini)
1940	Introduction de la phénytoïne comme antiépileptique
1943	Synthétisation du LSD, acide lysergique diéthylamide (Hofmann)
1949	Introduction du lithium comme stabilisateur de l'humeur
1952	Introduction de la chlorpromazine comme neuroleptique
1955-1958	Introduction des inhibiteurs tricycliques et monoamine oxydase comme antidépresseurs
1960	Introduction du chlordiazepoxide (tranquillisants bénins, benzodiazépines)
1960 à nos jours	Introduction de nouveaux anxiolytiques, neuroleptiques, antidépresseurs, photothérapies et toutes sortes d'autres thérapeutiques
De nos jours	De nouveaux médicaments sont constamment développés, testés et mis sur le marché. Cette industrie génère un énorme chiffre d'affaires



Les toxicomanies

L'usage et l'abus des drogues existent à tous les niveaux de toutes les sociétés. Par définition, l'abus se traduit par une baisse des performances professionnelles ou scolaires, des accidents, des intoxications au volant ou au travail, de l'absentéisme, des violences ou des vols. Des analyses de sang ou d'urine peuvent apporter la preuve qu'une personne suspecte est bien sous l'influence d'une drogue. Celle-ci peut aggraver ou imiter d'autres troubles psychiatriques liés à la dépression, l'anxiété, des états maniaques ou psychotiques. Nombre de gens utilisent les drogues pour leur plaisir sans que cela change beaucoup leur vie ou sans qu'il y ait même un changement observable. Certains n'ont pas cette chance. Leur besoin de drogue ne fait que croître et quand ils tombent sous la dépendance d'une ou de plusieurs substances, leur vie change radicalement.

L'alcool, les amphétamines, la cocaïne et les opiacés sont les drogues les plus fréquemment rencontrées dans les époques de jeu les plus anciennes. Elles sont encore utilisées de nos jours au côté de pas mal d'autres.

L'abus de drogue suscite bien souvent une dépendance caractérisée par les phénomènes de tolérance et de manque, par une nécessité de s'en procurer des quantités de plus en plus importantes. L'envie puis le besoin de se droguer plongent souvent leurs racines dans le contexte émotionnel ou social. La médecine a développé des procédures de détection et de traitement des surdoses, de détection des substances toxiques présentes dans le sang et d'aide au sevrage. Un traitement à long terme dure de six mois à un an et cherche à susciter des périodes d'abstinence de plus en plus longues.

Alcool : Manque de discernement, loquacité, changement d'humeur, agressivité, manque de concentration et pseudo-amnésies caractérisent, entre autres symptômes, cette intoxication. La consommation d'alcool peut aussitôt se traduire par une certaine rougeur, de la maladresse et une diminution des réflexes. L'état de manque se caractérise par des tremblements bénins, gueule de bois et autres symptômes. Le delirium tremens se manifeste par des convulsions et un délire qui nécessitent un traitement médical immédiat.

L.S.D., peyotl, champignons hallucinogènes : Trip de 8-12 heures avec des flash-back après une période d'abstinence, hallucinations visuelles, pensées paranoïaques, illusion de force et de réussite, tendances suicidaires ou homicides, dépersonnalisation, déréalisation. Le traitement consiste à calmer le patient par le discours ; pour les plus agités, camisole de force et sédatifs ou neuroleptiques peuvent s'avérer nécessaires. L'acide lysergique diéthylamide a été synthétisé en 1943.

Amphétamines et cocaïne : Le consommateur peut se montrer perceptif, loquace, euphorique, hyperactif, irritable, agressif, agité et parfois paranoïaque. Il peut être sujet à des hallucinations visuelles ou tactiles, comme la formification, l'impression d'être couvert d'insectes rampants. Une prise de cocaïne peut être rapidement suivie par une « redescente » catastrophique. La dépendance à ces substances dure généralement des années.

Opiacés (opium, morphine, héroïne) : Les symptômes d'euphorie, somnolence, anorexie, diminution de l'appétit sexuel, apathie et passivité s'accompagnent sur le plan physique de nausées et d'un ralentissement du rythme cardiaque. Les piqûres multiples dans les bras et les jambes peuvent en elles-mêmes créer un problème médical. Le traitement consiste à sevrer le patient sous méthadone (un médicament récent), une substance qui a elle-même un fort effet d'accoutumance.

Phencycladine (PCP, Ketamine, « Special K ») : Trip de 8-12 heures, hallucinations, pensées paranoïaques, état catatonique, comportement violent, convulsions, anesthésie (le sujet peut, par exemple, se briser tous les os du bras en défonçant un pare-brise d'un coup de poing : Il ne ressentira la douleur qu'une fois que la drogue aura cessé de faire effet). Celui qui cherche à calmer par la parole un tel intoxiqué risque fort de se faire casser la figure ou pire. Le sujet doit être isolé jusqu'à ce qu'il se calme ; des neuroleptiques doivent être administrés s'il se montre dangereusement agité. Cette drogue et d'autres du même type n'existent que dans la période actuelle.

Les troubles mentaux

Les troubles mentaux sont ici décrits dans l'ordre alphabétique. Pour chacun sont indiqués l'état et les symptômes. Les stades et les malus en termes de règles sont identiques pour tous, comme indiqué précédemment (cf. *Définition et maîtrise des troubles*, p. 105)

Addiction

Le sujet trouve un réconfort certain dans la consommation d'une drogue et consacre beaucoup de temps à l'alimentation, la dissimulation et la pratique de son vice. Parmi les drogues possibles, citons l'alcool, les amphétamines, la cocaïne, les hallucinogènes, le cannabis, le tabac, l'opium (morphine et héroïne, le plus souvent), les sédatifs,...
Un sujet tombé sous la coupe d'une de ces substances doit sentir le manque chaque jour. Il devra réussir un test de POU opposé au degré d'addiction dont il souffre pour éviter de consommer sa dose. Certains personnages risquent de découvrir que les drogues renforcent la communication avec les dieux et entités extraterrestres et que leurs rêves les concernant gagnent en force et en horreur. À l'opposé, certaines de ces substances peuvent être utilisées comme automédication; celles qui assourdissent émotions et terreurs offrent en effet une défense temporaire contre les pertes de Santé Mentale.
Une liste de substances dont l'abus se traduit généralement par des toxicomanies est donnée ci-contre.

Amnésie dissociative

Amnésie psychogène

Le sujet est dans l'incapacité de se rappeler les informations personnelles importantes, suscitée par un désir d'échapper à des souvenirs déplaisants. Un test de POU opposé au degré du trouble est nécessaire pour se remémorer ces souvenirs.
Si le Mythe est à l'origine de cette amnésie, le gardien peut choisir de ramener la compétence *Mythe de Cthulhu* de l'investigateur à 0 et sa Santé Mentale maximum à 99 aussi longtemps qu'il est amnésique: Les connaissances et l'horreur resurgiront avec les souvenirs perdus.

Anorexie

Le sujet est terrifié par l'idée d'engraisser; il perd donc du poids (TAI) et de la CON à un rythme fixé par le gardien (1 point par mois en règle générale). Il continue de se sentir trop gros alors même qu'il n'a plus que la peau sur les os. En l'absence d'une intervention médicale, il existe un risque réel de décès.

Anxiété généralisée

Le personnage présente divers symptômes physiques et émotionnels qui peuvent être regroupés dans les catégories suivantes:

- **Tension du système moteur** : Bougeotte, douleurs, crispations, nervosité, sursaute facilement, rapidement fatigué, etc. (compétences physiques réduites de moitié)
- **Hyperactivité autonome**: Sueurs, accélération du rythme cardiaque, vertiges, mains moites, visage blême ou rouge, rythme respiratoire élevé au repos, etc.
- **Attente d'une catastrophe** : Angoisses, inquiétudes, peurs et surtout certitude qu'un malheur est sur le point de se produire
- **Vigilance**: Facilement distrait, incapacité à se concentrer, insomnie, irritabilité, impatience (réduire d'un quart les compétences intellectuelles)

Boulimie

Le sujet se livre fréquemment à des orgies de nourriture fortement caloriques. Ces crises dévorantes peuvent se prolonger jusqu'à l'apparition de crampes abdominales ou un vomissement volontairement provoqué. Elles sont bien souvent suivies par des phases de dépression et de culpabilité.

Compulsions

Le sujet pratique des actions rituelles dans l'intention d'affecter le futur. Il est parfois capable de reconnaître l'absurdité de son comportement mais le besoin de pratiquer ses rituels est irrésistible. Plongé dans les pires dangers, le malade risque fort de préférer la pratique de ses rituels aux actions nécessaires à sa survie. Un sujet gravement atteint peut se trouver, par exemple, incapable de quitter une pièce avant de l'avoir nettoyée pendant des heures.

Conversion

Le sujet exhibe un dysfonctionnement suggérant un problème physiologique, mais les symptômes, quoiqu'involontaires, représentent en fait un moyen d'échapper à quelque chose qui lui est désagréable ou d'obtenir l'attention et les soins de son entourage. Les symptômes peuvent aller de la migraine violente à la paralysie ou la cécité.

Démon du jeu

Le sujet ne peut s'empêcher de jouer à un jeu, quel qu'il soit, pourvu qu'il y ait un enjeu. De même, il aura tendance à faire des paris sur tout et tout le temps. Dans les cas les plus extrêmes, il sera même capable de mettre en jeu sa propre vie!

Dépression

Le sujet a des symptômes tels le changement d'appétit, la perte ou la prise de poids, le manque ou l'excès de sommeil, l'apathie, le sentiment de manque de valeur ou de culpabilité et des pensées suicidaires, des hallucinations, des idées fausses ou la stupeur. En général, ce trouble est accompagné d'une inclination à la consommation d'alcool ou d'autres substances dans une tentative d'automédication.

Dissociation de l'identité

Personnalités multiples

Le sujet semble abriter plus d'une personnalité, chacune dominant à certaines périodes. Ces personnalités se manifestent par des comportements bien distincts ou même par des relations sociales très différentes. Le joueur concerné aura peut-être besoin d'une fiche de personnages pour chacune des personnalités de son investigateur, toutes n'ayant en commun que les caractéristiques et le trouble mental.

Donquichottisme

Le sujet de ce trouble voit le fantastique et le surnaturel dans des situations quotidiennes. Les chiens deviennent des loups-garous et les maisons abandonnées sont pleines de fantômes et d'horreurs visqueuses. Dans les fleurs vivent des fées. Cette démence peut impliquer des hallucinations et il est assez difficile de convaincre le sujet qu'il se leurre.

État de Stress Post Traumatique

À la suite d'un événement traumatisant, des années après peut-être, le sujet se met à revivre l'épisode traumatisant à travers des pensées, rêves et flashback persistants. Dans le même temps, il perd tout intérêt pour ses activités de tous les jours. Il peut revenir à la normale une fois que ces souvenirs ont été correctement explorés et compris, mais ce processus risque de prendre des années. De nos jours, il existe des traitements cliniques plus rapides, tel que la désensibilisation par les mouvements de l'œil.

Fugue dissociative

Le sujet abandonne son foyer ou son travail et ne peut se rappeler son passé. Quand il arrête de fuir, il peut très bien assumer une toute autre identité.

Hypochondrie

Le sujet croit qu'il souffre d'une maladie grave. Aucun examen physique ne peut expliquer les symptômes, mais le patient continue de croire à l'existence de sa maladie ou de son handicap, avec, bien souvent, des conséquences sérieuses sur sa vie personnelle.

Kleptomanie

Le sujet à la mauvaise habitude de voler des objets, qu'ils aient une valeur ou non, simplement pour répondre au besoin irrépressible de chaparder quelque chose. Dans les cas les plus extrêmes, il ira jusqu'à tenter de dérober des objets qui risquent de mettre en péril sa vie ou son intégrité physique. Plus il est dangereux et « interdit » de voler quelque chose, plus il sera tenté de le faire.

Manie

Le sujet se montre d'une humeur euphorique constante ou éventuellement irritable. Les symptômes sont un accroissement général de l'activité, loquacité, augmentation de l'amour-propre jusqu'au point de l'illusion, diminution du besoin de sommeil, tendance à la distraction, goût pour les activités dangereuses ou imprudentes (conduite automobile sauvage, par exemple), hallucinations, idées fausses et comportement étrange. Inclination éventuelle à la consommation d'alcool ou d'autres substances dans une tentative d'automédication.

Mythomanie

Le sujet ne peut s'empêcher de mentir, que ce soit à propos de choses anodines ou importantes. C'est plus fort que lui, et il le fait en général sans aucune malice ou intention de nuire, mais par simple besoin de se rendre intéressant aux yeux des autres.

Panique

La panique est une crise de peur intense pendant laquelle les symptômes se développent rapidement. En quelques minutes, les palpitations, sueurs, tremblements, sensations d'étouffement, etc. se manifestent avec une virulence telle que le sujet craint pour sa vie ou sa raison. Assailli par des épisodes récurrents, il vit dans la peur de leur retour. Une agoraphobie plus ou moins prononcée résulte bien souvent de cette inquiétude permanente.

Panzaïsme

L'individu considère que les choses les plus extraordinaires sont communes et ordinaires. Il peut prendre un Profond pour un homme normal ou tout au plus pour un homme vêtu d'une combinaison de plongée. Il est impossible de les convaincre de l'existence du surnaturel.

Phobies ou obsessions simples

L'individu est affecté d'une peur persistante d'un certain objet ou d'une situation. Il sait que cette peur est exagérée ou irrationnelle mais elle le perturbe suffisamment pour qu'il évite d'être confronté au stimulus. Dans les cas les plus graves, l'objet de la phobie est imaginé omniprésent, éventuellement caché. Toutes les phobies que l'on peut imaginer sont susceptibles d'exister. Les obsessions sont plus rares. Le sujet tourmenté par une obsession apprécie au plus haut point un stimulus particulier et fait tout son possible pour rester en contact avec lui. Quand la sexualité de l'individu est impliquée dans ce trouble, on parle de fétichisme.

Pyromanie

Le sujet a une fascination pour le feu, que ce soit une simple flamme de bougie, un feu de cheminée ou les incendies. Il peut ressentir le besoin de jouer avec des allumettes ou un briquet, voire provoquer un incendie pour le plaisir d'admirer la flambée.

Schizophrénie

Troubles schizophréniformes, démence précoce

Le sujet souffre de forte diminution des capacités de concentration mentale. Les symptômes possibles incluent illusions bizarres, paranoïa, hallucinations auditives, discours incohérent, détachement émotionnel apparent, repli social, comportement bizarre et disparition du sens de soi.

Somatisation

Le sujet exhibe des symptômes qui peuvent aller de l'impuissance accompagnée de simples vertiges à la cécité accompagnée de douleurs aiguës. La médecine ne peut expliquer les symptômes mais le patient ne les croit pas liés à une affection particulière.

Somnambulisme

Comme les terreurs nocturnes, ce phénomène concerne les premières heures du sommeil. Un accès peut durer une trentaine de minutes. Pendant ce temps, le sujet arbore un regard intense dans un visage sans émotions et ne peut être éveillé qu'avec difficulté. Réveillé, le somnambule ne se rappelle en rien son activité.

Trouble bipolaire

Le sujet change d'état général toutes les quelques semaines, connaît de brusques changements d'humeur ou des symptômes contradictoires (déprimé mais débordant d'énergie, par exemple). À chaque scénario, le joueur devra changer la personnalité de son investigateur (cf. *La personnalité,* p. 40)

Liste des phobies

Acrophobie : La peur des hauteurs
Ailurophobie : La peur des chats
Androphobie : La peur des mâles
Aquaphobie : La peur de l'eau
Astraphobie : La peur du tonnerre, des éclairs
Astrophobie : La peur des étoiles
Bactériophobie : La peur des bactéries
Ballistophobie : La peur des balles
Bélonephobie : La peur des aiguilles et des épingles
Botanophobie : La peur des plantes
Claustrophobie : La peur des espaces clos
Clinophobie : La peur des lits
Démonophobie : La peur des démons
Démophobie : La peur des foules
Dendrophobie : La peur des arbres
Doraphobie : La peur de la fourrure
Entomophobie : La peur des insectes
Ergophobie : La peur du travail
Géphydrophobie : La peur de traverser des ponts
Gynéphobie :La peur des femelles
Hématophobie : La peur du sang
Ichtyophobie : La peur des poissons
Latrophobie : La peur des médecins
Monophobie : La peur d'être seul
Nécrophobie : La peur des choses mortes
Noctophobie : La peur de la nuit
Nyctophobie : La peur des ténèbres
Ondontophobie : La peur des dents
Onomatophobie : La peur d'un certain nom
Ophiophobie : La peur des serpents
Ornithophonie : La peur des oiseaux
Pédiphobie : La peur des enfants
Phagophobie : La peur de manger
Pixophobie : La peur de ce qui est visqueux
Pyrophobie : La peur du feu
Scoléciphobie : La peur des vers
Spectrophobie : La peur des fantômes
Taphephobie : La peur d'être enterré vivant
Thalassophobie : La peur de la mer
Tomophobie : La peur des opérations chirurgicales
Vestiophobie : La peur des vêtements
Xénophobie : La peur des étrangers
Zoophobie : La peur des animaux

Trouble corporel dysmorphique

Le sujet perçoit des défauts dans son apparence, généralement localisés au niveau du visage, des hanches, ou des jambes. Son comportement peut évoluer de manière imprévisible pour cacher ces défauts ou calmer ses inquiétudes.

Troubles de la personnalité

Ces troubles au long cours sont bien souvent fort déplaisants pour l'entourage. Les principaux types se manifestent par toutes sortes de symptômes antisociaux limites : Compulsion, dépendance, histrionisme, narcissisme, passivité-agressivité, paranoïa, schizoïde et schizothymie. Le gardien devra veiller à utiliser ce type de trouble avec prudence, car leur interprétation risque de susciter mauvaise ambiance et colère autour de la table, et de décevoir les joueurs qui attendent autre chose d'une partie.

Trouble Explosif Intermittent

Le sujet se montre impulsif et agressif et connaît des crises de rage incontrôlables qui peuvent se traduire par des coups et blessures et des destructions de propriété.

Terreurs nocturnes

Le sujet se réveille après quelques heures de sommeil, généralement en hurlant de terreur. Les rythmes cardiaque et respiratoire sont élevés, les pupilles dilatées et ses cheveux dressés sur la tête. Le sujet est bouleversé, désorienté et difficile à calmer. Le sujet se trouve très rapidement dans un état perpétuel de manque de repos (cf. *Le sommeil*, p. 100).

Troubles obsessionnels compulsifs

Le champ de conscience du sujet est envahi d'idées, de pensées, d'impulsions, etc. liées à la violence ou à la défiance de soi, contre son gré. Ces idées répugnent bien souvent au malade mais elles sont si fortes qu'il peut se trouver incapable de se concentrer sur autre chose en période de stress, même quand sa propre survie est en jeu.

Trouble paranoïde partagé

Convictions délirantes partagées, folie à deux

Le sujet adopte le système délirant d'un autre paranoïde à force d'être en contact avec lui.

Troubles psychotiques

Des syndromes comportementaux et culturels intéressants ont été répertoriés. Dans le Syndrome de Capgras, par exemple, chaque personne est perçue comme ayant été remplacée par un imposteur. Dans le Syndrome de Cotard (délire de négation), non seulement le malade est convaincu que ses possessions et son statut ont été emportés, mais que son corps perd littéralement du sang et que son cœur, ses intestins, etc. commencent à pourrir. Dans la psychose autoscope, un fantôme suivrait et imiterait les mouvements de la personne. Il existe de nombreux autres comportements de ce genre, et l'on peut en imaginer de nouveaux en jouant sur les métaphores appropriées. De nombreux syndromes de type culturel sont plus brefs :

- **Amok** (Malaysie). Une explosion de violence et de comportement agressif ou meurtrier, dirigée contre les gens et les propriétés. L'épisode déclenche ensuite l'amnésie, un retour à la conscience et l'épuisement. Le sujet utilise toutes les armes qui lui tombent sous la main. (L'Ahade idzi be en est l'équivalent navajo.)
- **Bouffée délirante** (Afrique de l'Ouest, Haïti). Explosion soudaine de comportement agressif et agité, confusion marquée, parfois accompagnée d'hallucinations visuelles ou auditives, ou de paranoïa
- **Brain fag** (Nigeria). Concentration altérée et sentiment de fatigue ; douleur dans le cou et la tête ; sensation d'avoir des vers qui rampent dans le crâne. Généralement attribué à la sorcellerie
- **Ghost sickness** (Navajo). Faiblesse, perte d'appétit, sensation d'étouffement, cauchemars et sensation envahissante de terreur. Considéré comme un envoi de sorciers ou de puissances surnaturelles malveillantes
- **Piblokto** (Inuit). « Folie arctique » dans laquelle le malade se débarrasse de ses vêtements en les déchirant et s'enfuit sur la neige en hurlant comme un animal. (Myriachit, Sibérie)
- **Susto** (Espagne). Une variété de symptômes somatiques et psychologiques, attribués à un incident traumatisant si effrayant qu'il sépare l'esprit de la victime de son corps
- **Taijin kyofusho** (Japon). « Face-à-face », anthropophobie, une intense anxiété en présence d'autres personnes ; crainte que sa propre apparence, odeur ou comportement soit répréhensible
- **Voodoo death** (Haïti, Caraïbes). Croyance qu'une malédiction ou un sortilège peut entraîner le malheur, l'infirmité et la mort par des mécanismes « spirituels ». La victime fait bien souvent le jeu du sorcier en refusant de manger et de boire, d'où symptômes de sous-alimentation et déshydratation. (Mal peusto, Espagne)
- **Wacinko** (Sioux). Colère, repli sur soi, mutisme et immobilité, conduisant à la maladie et au suicide
- **Syndrome du Wendigo** (Cree, Ojibwa, Salteaux). La personne affligée croit qu'elle est une personnification du Wendigo, une créature cannibale au cœur de glace. (cf. *Ithaqua*, p. 214)

Glossaire psychiatrique des années 1990

Accès délirants : Syndrome réversible d'égarement, impatience, confusion, et désorientation accompagnés de peur et hallucinations.
Affect : Expression extérieure de l'humeur du patient (tristesse, colère, joie, peur). Peut-être en désaccord avec celle-ci chez certains malades.
Anorexie : Perte ou diminution de l'appétit.
Catatonie : divers troubles moteurs graves : stupeur catatonique (ralentissement de l'activité jusqu'à l'immobilisme), catalepsie (on peut faire adopter au sujet des postures étranges qu'il conserve indéfiniment), agitation catatonique (agitation, mouvements erratiques), etc.
Compulsion : Besoin de répéter un acte encore et encore. Ce trouble recouvre divers rituels personnels mais aussi la dipsomanie, kleptomanie, nymphomanie, satyriasis, trichotillomanie (s'arracher les cheveux), etc.
Convictions (idées) délirantes : Une croyance fausse mais inébranlable, dépourvue de support dans la réalité. Elles peuvent êtres bizarres, comme dans les cas de schizophrénie, ou systématisées s'il y a délire interprétatif.
Démence : Dégénérescence globale des fonctions cognitives, qui, généralement, se manifeste en premier lieu par des problèmes de mémoire.
Dépersonnalisation : Sentiment subjectif d'être irréel ou étranger à soi-même.
Déréalisation : Sentiment subjectif d'irréalité puis d'étrangeté de l'environnement ; ressentir par exemple que le monde est une représentation théâtrale ou un tableau à deux dimensions.
Dissociation : Bouleversement du sens unitaire de soi et de l'identité.
Formication : Sensation d'insectes rampants sur tout le corps, une hallucination tactile générée par la cocaïne ou le delirium tremens.
Hallucination : Perception d'un stimulus sensoriel en l'absence de stimulus sensoriel.
Humeur : Sentiment pénétrant ressenti intérieurement.
Illusion : Perception erronée d'un stimulus sensoriel ; le sujet voit, par exemple, des tentacules là où il n'y a que des branches agitées par le vent.
Logorrhée : Discours copieux, logique et cohérent.
Manie : État de surexcitation qui se manifeste par un sentiment d'euphorie et une activité accrue.
Névrose : Terme faisant référence à la théorie des conflits intrapsychiques ayant pour symptômes la dépression, l'anxiété, etc. La santé mentale du névrosé est relativement bonne si on la compare à celle du schizophrène.
Noesis : Une révélation, une fantastique illumination qui s'accompagne de la certitude que le sujet a été choisi pour diriger et commander.
Obsession : Une idée ou pensée qui envahit sans cesse la conscience du patient.
Paranoïa : Idées délirantes ingénieuses, persistantes, cohérentes et plausibles de persécution ou jalousie. Toute information nouvelle semble systématiquement confirmer le danger présenté par un vaste complot quelconque. La paranoïa est plus un symptôme qu'un trouble puisqu'elle peut apparaître dans les cas de schizophrénie, manie, etc.
Psychose : Symptôme caractérisé par des pensées et perceptions coupées de la réalité.
Synthèse : Sensation causée par une autre : voir un son, par exemple.
Tic : Spasme moteur involontaire.
Phénomène de traîne : Anomalie de la perception associée à certains hallucinogènes ; les objets en mouvement apparaissent comme des séries d'images discrètes.
Somnanbulisme : Mouvement (marche notamment) effectué de manière automatique pendant le sommeil.
Somnolence : Tendance irrésistible à s'assoupir.
Transe : Concentration de l'attention et altération de la conscience ; généralement observée dans l'hypnose, les troubles dissociatifs et les expériences religieuses extatiques.



Pour aller plus loin

Cette partie propose des réponses à toutes les situations que le gardien pourrait rencontrer. Que ce soit les recherches, les interrogatoires, les poursuites ou les conditions environnementales, les règles essentielles sont ici déclinées pour chacune des situations. Certaines, comme la gestion de l'altitude, ne seront utiles que très rarement, alors que d'autres, comme les recherches, seront utilisées très régulièrement. À chaque gardien d'utiliser ces chapitres selon ses besoins.

Gérer les recherches

L'Appel de Cthulhu est avant tout un jeu d'investigation où les investigateurs passent une grande partie de leur temps à récolter des indices, des informations, soit sur le terrain, soit dans les archives locales. Les recherches constituent souvent la colonne vertébrale de nombre de scénarios. Ce chapitre est entièrement consacré à la recherche d'indices matériels ou livresques. Quant aux informations qu'il est possible de récolter auprès d'individus, la manière de les obtenir est traitée dans le chapitre *Gérer les interactions sociales*, p. 123

Statistiques concernées

Compétences
Bureaucratie, Bibliothèque, Criminalistique, Médecine, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Orientation, Pister, Perspicacité, Psychologie, toutes les Sciences, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Attributs
Connaissance, Intuition

Échelle temporelle
Actions étendues

La durée des recherches

Les recherches impliquent de passer du temps, voire beaucoup de temps. Il est même possible qu'en y passant suffisamment de temps, les investigateurs obtiennent une réussite automatique ! Le gardien doit donc prendre un grand soin afin de déterminer la durée des actions de recherche, comme indiqué dans le chapitre *Gérer le temps*, p. 80 et grâce à l'échelle temporelle ci-contre, dont les exemples sont adaptés aux actions de recherche.

Tests prolongés et indices

Pour les tests prolongés (cf. p. 82), le gardien doit définir un nombre de réussites à obtenir. Dans le cadre des recherches, une réussite ne doit pas être synonyme d'indice obtenu, et ce d'une part car certains indices seront trouvés automatiquement, et d'autre part car il est très frustrant pour les joueurs de savoir combien d'indices sont disponibles et de passer à côté de certains en cas d'échec sur test. Le nombre de réussites à obtenir devrait uniquement dépendre de la complexité de la situation.

Rechercher des indices

Trouver des indices et des informations n'est pas tant une question de réussite aux tests de compétence qu'une question de temps passé. Savoir ou non ce que l'on cherche, et le temps que l'on y consacre, peut dans certaines situations, se révéler crucial.

L'objet de la recherche

Rechercher quelque chose de précis ou aller à la pêche aux indices n'a pas la même incidence. Trois cas peuvent se présenter : On sait ce qu'on cherche, on ignore ce qu'on recherche, ou on trouve sans rien chercher. Un test de compétence peut être nécessaire pour réussir, mais le plus souvent, passer du temps est suffisant pour y parvenir.

On sait ce que l'on recherche

« Je recherche une mallette en cuir noir avec les initiales H.W. »

- ***Compétences & Attribut :*** *Trouver Objet Caché ou Bibliothèque, Intuition*
- ***Test :*** *Réussite automatique, sauf si manque de temps ou mauvaises conditions*

Lorsqu'un investigateur sait ce qu'il cherche, il va logiquement éliminer un certain nombre d'hypothèses ou d'endroits, et de fait restreindre son champ de recherche.
En ce cas, aucun test de compétence n'est nécessaire. Il suffit d'y passer le temps requis pour réussir automatiquement. Si le laps de temps à disposition des investigateurs est réduit, il faudra alors effectuer un test de *Trouver Objet caché* pour une recherche matérielle ou de *Bibliothèque* pour une recherche livresque.

On ne sait pas ce que l'on recherche

« Je fouille pour voir s'il y a quelque chose à trouver »

- ***Compétences & Attribut :*** *Trouver Objet Caché ou Bibliothèque, Intuition*
- ***Test :*** *Requis, sauf si l'on y passe du temps*

Il arrive souvent que les investigateurs se trouvent sur une scène de crime, la maison d'une victime ou devant une pile de documents, sans savoir quoi chercher précisément. Ils doivent considérer de multiples possibilités et rester vigilant au moindre détail qui pourrait se révéler être un indice.
Il faut soit effectuer un test de *Trouver Objet caché* ou *Bibliothèque*, soit consacrer du temps à cette tâche pour obtenir une réussite automatique, car il faut considérer les diverses options possibles et les vérifier les unes après les autres.

On ne cherche rien de spécial

« Tiens, c'est quoi cette rayure sur le plancher ? »

- ***Compétence & Attribut :*** *Vigilance, Intuition*
- ***Test :*** *Requis*

Il est fréquent que les indices se mettent au travers du champ de vision des investigateurs, sans que ceux-ci n'effectuent de recherche. Cela peut aussi bien être un détail que l'on repère du coin de l'œil ou une photographie posée sur le buffet chez le témoin que l'on est venu interroger, ou une notice nécrologique que l'on survole en feuilletant le journal. En ce cas, le gardien peut demander un test de *Vigilance* ou d'*Intuition* pour déterminer si l'investigateur remarque ou non le détail.

Trouver les indices

Si certains indices sont faciles à trouver, d'autres sont cachés, voire volontairement dissimulés. De ce fait, ils sont catégorisés en trois

Conseil au gardien

Ils voient des indices partout

Il arrive que les joueurs aient tendance à rechercher des indices partout, même s'il n'y en a aucun. Si tel est le cas, au lieu de leur annoncer « non, non, il n'y a rien à trouver », privilégiez plutôt la méthode suivante : donnez leur un indice ! Mais un indice qui n'a strictement rien à voir avec le scénario en cours, et il faut que cela soit évident pour les joueurs. Comme une collection de cartes postales coquines cachées dans la bibliothèque du principal suspect…

types : évident, dissimulé et secret. Pour chacun est indiqué si un test ou non est requis selon le niveau de maîtrise de l'investigateur, ainsi que plusieurs exemples d'indices.
Les indications concernant les réussites automatiques sont valables pour des conditions normales, avec une visibilité correcte ou le temps requis disponible.

L'indice évident

« Le cadavre au milieu de la pièce »
• ***Test :*** *Aucun, automatique*

C'est un indice très courant, à côté duquel il est impossible de passer. Les investigateurs le trouvent ou l'obtiennent **automatiquement**, à condition de se trouver au bon endroit ou de consulter les ouvrages à leur disposition.
Si la recherche porte sur quelque chose de très précis, comme une formule spécifique parmi les papiers d'un scientifique ou un artefact archéologique dans une collection, le gardien peut demander un test combiné cf. p. 77.

Exemples d'indices évidents : *Des douilles sur le sol qui témoignent d'un échange de coups de feu, un cadavre visible au milieu d'une pièce, des traces de sang sur l'escalier, un livre précis posé sur la table, un article de journal découpé ou annoté, comprendre le sens général d'un texte cryptique,...*

L'indice dissimulé

« Le cadavre caché dans le réduit »
• ***Test :*** *Seulement pour le niveau Amateur, automatique pour les autres*

L'indice dissimulé, volontairement ou non, demande un minimum de recherches de la part des investigateurs pour le trouver. Seuls les personnages avec un niveau ***amateur*** dans leur compétence devront effectuer un test pour ne pas passer à côté, ceux avec un niveau ***professionnel*** et ***expert*** le trouveront **automatiquement**, car ils sont rompus aux recherches d'indices.

Exemples d'indices dissimulés : *Une odeur de cordite dans l'air indiquant un coup de feu, un cadavre dissimulé dans un réduit ou partiellement caché, une trace de sang séché sur un tapis de couleur brune, une lettre cachée dans une pile de documents, un livre particulier dans une bibliothèque, une notice ou un entrefilet dans un journal, comprendre précisément les informations contenues dans un texte cryptique,...*

L'indice secret

« Le cadavre sous le massif de fleurs »
• ***Test :*** *Pour le niveau Amateur et Professionnel, automatique pour Expert*

Ce type d'indice est particulièrement bien caché, mais un investigateur ayant un niveau ***expert*** dans ses compétences concernées n'a nul besoin de faire de test. Rompu aux recherches et faisant preuve d'une grande expérience, il le trouvera **automatiquement**, à condition d'effectuer des recherches. Par contre les investigateurs de niveau ***professionnel*** ou ***amateur*** devront soit effectuer un test de compétence, soit passer plus de temps pour le dénicher.

Exemples d'indices secrets : *Un impact de balle caché par un meuble, un cadavre enterré seulement repérable à la couleur légèrement différente de la terre ou du béton, une trace de sang qui a été nettoyée mais dont il reste quelques résidus dans un interstice, un petit fascicule coincé entre les livres d'une bibliothèque, un entrefilet dans un journal, qui ne semble de prime abord n'avoir aucun lien avec l'affaire en cours, saisir les subtilités et le sens caché d'un texte cryptique,...*

Collecter les indices

Si certains indices sont évidents et en bon état, d'autres peuvent être dégradés ou altérés. Dans ce cas, il faut pouvoir les collecter sans les altérer ou les endommager.

Exemples : *Relever des empreintes, faire un frottis d'un bas-relief, prélever des échantillons de sang sur une scène de crime,...*

L'état de l'indice

L'état dans lequel se trouve un indice peut influer non seulement sur sa collecte, mais également sur le temps nécessaire à son examen. Dans les deux cas, on applique les modificateurs de temps ou aux tests de compétence comme suit :

• **Altéré**
Laps de temps au maximum ou malus de 20 %
Exemples d'indices altérés : *Document dont l'encre est délavée par un séjour dans l'eau, empreinte de pas sur un terrain sablonneux, livre qui a souffert des effets du temps et rendu friable, prélèvement biologique ancien ou partiel,...*

• **Dégradé**
Durée augmentée de 1 cran ou réussite spéciale requise
Exemples d'indices dégradés : *Document rendu quasiment illisible par un séjour prolongé dans l'eau, empreinte digitale partielle, parchemin prêt à partir en poussière à la moindre manipulation, prélèvement biologique souillé,...*

Effectuer un prélèvement

Prélever un indice ne requiert pas de test de compétence, c'est une action automatique, à moins que l'état de l'indice ne nécessite de prendre de précautions ou qu'il faille faire les choses précipitamment.
S'il est en état *Altéré* ou *Dégradé*, il faudra appliquer les modificateurs de temps ou aux tests comme indiqués dans l'état de l'indice ci-dessus.
Quel que soit le résultat de ce test, l'indice est collecté, mais un échec peut endommager celui-ci :

• S'il est en bon état, un échec le fait passer à l'état *Altéré*
• S'il est déjà *Altéré*, un échec le fait passer à l'état *Dégradé*
• S'il est déjà *Dégradé*, un échec suffit pour le détruire ou le rendre inexploitable
• Une maladresse, peu importe l'état initial de l'indice, le rend inexploitable

Exemple : *Ezekiel Winthrop récupère, dans un vieux manoir en ruine un très vieil ouvrage en mauvais état (Altéré) en raison de l'humidité. Ezekiel devra le manipuler avec beaucoup de précautions s'il souhaite le consulter. Il devra soit y*



Échelle temporelle & les recherches

Immédiate (Secondes à minute)
• Fouiller un bagage ou un meuble
• Compulser un dossier
• Analyser de l'eau de mer pour déceler des traces suspectes
• Décrypter un code évident
• Trouver un nom dans un annuaire
• Prélever une empreinte

Rapide (Minutes à heure)
• Fouiller une pièce ou un petit appartement
• Compulser une pile de livres
• Analyser une prise de sang
• Décrypter un code facile
• Trouver un individu qui se cache dans une bâtisse
• Rechercher des empreintes sur un objet
• Faire le moulage d'une empreinte de pas

Longue (Heures à journée)
• Fouiller un grand appartement
• Faire une recherche dans une petite bibliothèque
• Analyser des fibres, faire un séquençage ADN
• Décrypter un code
• Trouver un individu qui se cache dans une petite ville ou village

Très longue (Journées à semaine)
• Fouiller une maison ou un petit manoir
• Ratisser un parc
• Faire une recherche dans une bibliothèque conséquente
• Analyser une substance complexe
• Décrypter un code complexe
• Trouver un individu qui se cache en ville

Interminable (Semaines à mois)
• Fouiller un grand manoir
• Ratisser une vaste zone
• Faire une recherche dans une bibliothèque cyclopéenne
• Analyser une substance inconnue
• Décrypter un code réputé inviolable
• Trouver un individu qui se cache dans une région ou un état

Les indices comme preuves

Même si cela n'est pas fréquent en jeu de rôle, il est possible de devoir présenter des indices en tant que preuves devant une cour de justice, pour confondre un suspect. Pour que ces preuves soient recevables, peu importe l'époque, il faut respecter certaines règles.
En premier lieu, il faut que ces indices soient collectés par quelqu'un d'assermenté, que celui-ci respecte les procédures policières en vigueur, qu'il enregistre les indices et les mette sous scellé pour conserver « la chaîne des preuves ». Ensuite, ces preuves doivent être conservées dans un local officiel sécurisé, et n'être consultées que par une personne accréditée et dont c'est le métier.
Le moindre défaut dans cette procédure corrompt potentiellement la preuve, la rendant non recevable devant un tribunal, ou pire, engendre un vice de procédure!

La qualité de l'information

En théorie, la qualité de l'indice et la difficulté pour l'obtenir ne devraient pas être liées. Mais dans un jeu, la récompense devrait toujours être à la hauteur de l'obstacle. Plus l'indice est difficile à trouver, plus il devrait permettre aux investigateurs d'avoir une vision pertinente, voire leur apporter une révélation.

S'aider de ses connaissances propres

Test combiné avec l'attribut Connaissance

Quelle que soit la méthode utilisée, il est toujours possible de s'aider de ses connaissances propres. Lorsque qu'un investigateur fouille un lieu inhabituel, des connaissances en architecture pourraient lui être précieuses. Mais il est rare qu'il dispose de ce type de compétence de métier très spécialisée. En ce cas, il est judicieux de recourir un test combiné (cf. p. 77) entre la compétence utilisée pour les recherches et l'attribut Connaissance. Celui-ci peut permettre de se souvenir d'un détail, d'une information qui en cas de succès fera gagner du temps à l'investigateur. Le laps de temps de l'action est alors réduit d'une unité.

passer du temps (laps de temps augmenté à son maximum), soit subir un malus de -20 %. Ezekiel décide de jouer la sécurité, et de prendre son temps pour étudier l'ouvrage afin de ne pas l'abîmer.

Comprendre les indices

Une fois l'investigateur en possession d'un indice il doit arriver à le décrypter pour le comprendre. Enfin, pas toujours, car on peut distinguer deux sortes d'indices : ***les indices directs***, compréhensibles de suite, et les ***indices complexes*** qui nécessitent un examen pour être exploitables.

Les indices directs

Réussite automatique

Les indices simples sont des indices directement exploitables, qui fournissent une information sans qu'il soit nécessaire de les examiner plus avant.
Une fois l'indice trouvé, les investigateurs obtiennent directement l'information, sans avoir de test de compétence à faire. Cela ne signifie pas pour autant que l'information obtenue soit directement exploitable dans le scénario. Elle peut ne prendre son sens qu'à l'éclairage d'autres informations ultérieures ou déjà obtenues.

Exemples d'indices simples : *La boîte d'allumettes avec un numéro de téléphone griffonné dessus, un testament explicite, une liste de noms ou de lieux notés en clair, les cendres encore chaudes d'un feu de camp,…*

Les indices complexes

Selon la méthode choisie *(cf. Les méthodes d'investigation ci-après)*

Les indices complexes requièrent un examen pour être compréhensibles. Celui-ci peut être rapide, ou nécessiter du temps car il faut effectuer des examens, des analyses, ou une étude avancée.
L'information obtenue est ainsi décalée dans le temps, les investigateurs n'y ayant pas accès de suite. Ce type d'indice est très intéressant dans un scénario, car il permet de le rythmer en fournissant des éléments à des moments clefs, comme dans le cas de résultats d'une analyse fournis par un laboratoire.

Exemples d'indices complexes : *Effectuer l'analyse d'une substance prélevée sur une scène de crime, étudier une pile de documents, décrypter un ouvrage complexe, éplucher des livres de compte, faire une recherche comparative, traduire un texte rédigé dans une langue étrangère ou ancienne,…*

Examen préliminaire et détaillé

Si l'indice est en mauvais état, il n'est pas pour autant inutilisable. Un examen préliminaire peut déjà donner de précieuses indications, et son examen détaillé permettra d'en découvrir plus encore.
En ce cas, le gardien devra déterminer quelles informations sont accessibles suite à un simple examen préliminaire, et lesquelles peuvent être découvertes lors d'un examen complet. Ce cas de figure n'est pas des plus courants, mais il peut être intéressant à utiliser dans le cadre de certains scénarios, notamment si l'analyse détaillée invalide ou contredit les résultats de l'examen préliminaire !

Exemple : *Ezekiel, suite à l'étude préliminaire de l'ouvrage récupéré parvient à déterminer la date d'édition, l'auteur, une partie du sommaire, et quelques éléments du contenu. Une fois qu'il l'aura examiné avec soin, il aura récupéré les informations détaillées disponibles. Celles-ci pourront cependant être partielles, car certaines pages ont été rendues illisibles, d'autres sont peut-être manquantes. Le gardien devra déterminer quelles informations sont disponibles en ce cas.*

Les méthodes d'investigation

La méthode choisie par les investigateurs, ou imposée par les circonstances, a beaucoup d'implications, que ce soit sur le temps ou les chances de réussite. Que ce soit pour effectuer les recherches sur le terrain ou pour l'analyse des indices une fois ceux-ci collectés, on peut distinguer cinq manières de faire les choses : prendre son temps, avoir une approche scientifique, aller à l'essentiel, être précautionneux ou devoir faire appel à un tiers.

Attentivement

Test simple ou prolongé
Temps usuel pour effectuer la tâche

Situations usuelles : *Fouiller une pièce en la passant au crible, explorer un site de manière systématique, chercher méthodiquement un individu dans une ville, lire un ouvrage de A à Z avec soin,…*

Faire les choses attentivement implique que l'investigateur dispose du temps nécessaire pour faire les choses. C'est la durée définie par le gardien pour effectuer cette tâche. On considère que l'investigateur utilise ce temps dans son entier, en passant en revue toutes les possibilités de sorte à trouver tous les indices.

Sommairement

Test simple
Manque de temps ou se dépêcher

Situations usuelles : *Fouiller un lieu rapidement, explorer un site en allant à l'essentiel, feuilleter un livre pour trouver une information précise, lire un ouvrage écrit de manière compréhensible en diagonale,…*

Très souvent, les investigateurs se trouvent dans des situations où le temps leur manque. Ils sont obligés d'aller à l'essentiel. Comme fouiller un appartement rapidement avant l'arrivée de l'occupant, ou trouver une information essentielle dans un ouvrage avant la fin du rituel des adorateurs.
En ce cas, il faut utiliser la règle de manque de temps, comme indiqué p. 81, en appliquant un malus au test de compétence, qui est obligatoirement un test simple.

L'incidence du manque de temps implique d'aller à l'essentiel, donc de risquer de passer à côté d'indices. Cela se transcrit par un aspect plus aléatoire dans les recherches, et même si l'indice avait été, dans une situation normale, trouvé automatiquement, il faudra effectuer un test de compétence comme suit, pour trouver un :
• **Indice évident** : Réussite normale requise
• **Indice dissimulé** : Réussite spéciale
• **Indice secret** : Réussite critique

Minutieusement

Test prolongé
Prendre le temps

Situations usuelles : *Fouiller un lieu en effectuant un quadrillage et des prélèvements, comme des fouilles archéologiques ou pour une scène de crime, étudier un ouvrage en faisant des recoupements avec d'autres titres, faire un examen médico-légal, analyser des substances en laboratoire,...*

Les investigateurs ont le temps de faire les choses, et le prennent pour effectuer les recherches de manière rationnelle, avec une approche scientifique. Ils explorent toutes les possibilités et ne négligent aucun détail, comme fouiller un lieu dans ses moindres détails ou en étudiant des documents sans négliger le moindre papier.
En ce cas, il faut appliquer la règle *Prendre son temps* (cf. p. 81), en appliquant le bonus usuel de +20 %.
De plus, les indices sont trouvés plus facilement (cf. *Les types d'indices*, ci-contre). Selon le niveau de l'investigateur :
• Les indices **évidents** et **dissimulés** sont trouvés automatiquement par tout le monde
• Les indices **secrets** : sont trouvés automatiquement par les *professionnels* et *experts*. Seuls les investigateurs de niveau *amateur* devront effectuer un test de compétence

Précautionneusement

Test prolongé
Prendre le temps par obligation

Situations usuelles : *Fouiller un lieu en le laissant exactement dans l'état où on l'a trouvé ou sans se faire repérer, explorer un site qui risque de s'écrouler, étudier un ouvrage en mauvais état, peu lisible ou très fragile, analyser une substance dangereuse ou examiner un corps infecté,...*

Certaines situations peuvent se révéler délicates, car les investigateurs doivent agir en prenant des précautions, en se montrant prudents. Cela implique de devoir prendre du temps pour parvenir à ses fins en minimisant les risques. Comme dans le cas de la fouille d'un lieu sans rien déranger, ou de compulser des documents en très mauvais état.

En ce cas, aucun bénéfice n'est acquis en termes de règles. Par contre, les effets en cas d'échec sont intéressants en ce qui concerne le déroulement ultérieur du scénario. Si les investigateurs ont voulu fouiller une habitation sans laisser de traces de leur passage, ils réussiront sans doute à trouver ce qu'ils cherchent, mais l'occupant se rendra compte que son domicile a été fouillé. Dans d'autres situations, ils peuvent être infectés par un poison inconnu, ou être blessé ou pire, piégés dans une vieille mine désaffectée...

Les investigateurs peuvent aussi décider d'ignorer le danger. En ce cas, peu importe le type d'indice disponible (cf. *Les types d'indices*, p. 115), tout le monde devra effectuer des tests de compétence avec un malus de - 20 % pour les trouver. Sans compter les risques encourus...

Par un tiers

Test simple ou selon relationnel
Impossibilité matérielle, temporelle ou incapacité

Situations usuelles : *Appeler un contact pour lui demander une recherche, faire appel aux bonnes volontés pour organiser une battue, demander une traduction à un spécialiste en langues anciennes, confier des analyses à un laboratoire,...*

Il peut arriver que les investigateurs soient dans l'obligation de faire appel à un tiers, soit parce qu'ils n'ont pas les compétences nécessaires, soit parce qu'ils sont dans l'impossibilité matérielle d'accomplir une tâche, ou n'ont tout simplement pas le temps. Comme demander à un contact d'aller fouiller un entrepôt situé à l'autre bout du pays ou recourir à un traducteur pour déchiffrer des documents rédigés dans une langue étrangère.

Dans ce cas précis, il faudra faire appel aux compétences d'interaction sociale des investigateurs (cf. *Gérer les interactions sociales, p.* 123). C'est alors au gardien de déterminer ce que pourra trouver le PNJ, ou quel temps il mettra pour accomplir la tâche. Il faut garder à l'esprit que ce genre de situations peut être une source de nombreux rebondissements. Le PNJ est-il fiable, honnête? Que va faire un laboratoire s'il découvre une substance inconnue à ce jour? Ne risque-t-il pas de prévenir les officiels ou de s'accaparer la découverte en expliquant aux investigateurs que la substance qu'ils leur ont confiée ne présentait rien d'inhabituel?

Récapitulatif des méthodes d'investigation

• **Attentivement** : Par défaut. Durée normale. Test simple ou prolongé
• **Sommairement** : Temps réduit (cf. *Manque de temps*, p. 81), obligé de faire les choses rapidement. Test simple
• **Minutieusement** : Prendre son temps (cf. *Prendre son temps*, p. 81). Durée augmentée d'un cran avec bonus de 20 %. Test prolongé
• **Précautionneusement** : Obligé de prendre son temps au risque de subir un désagrément. Perte des bénéfices de la prise de temps
• **Par un tiers** : Impossibilité matérielle de réaliser une tâche

De l'utilité des dossiers et des notes

Conserver une trace de ses recherches, en conservant des photographies avec une échelle précise, des croquis, des plans et des notes peut se révéler très utile pour revenir se remémorer les détails et voir les choses avec un regard neuf.
Faire des relevés systématiques implique d'avoir la possibilité matérielle et temporelle de la faire. Si tel est le cas, il faut à chaque fois augmenter le laps de temps à son maximum. En contrepartie, cela permet d'obtenir un bonus de +10 % à chaque fois que les investigateurs consultent le « dossier » pour tenter de trouver des réponses a des questions. À condition d'avoir accès à celui-ci...

À sa place, où l'aurais-je caché ?

Test de Psychologie ou Perspicacité

Se mettre à la place d'un individu et tenter d'imaginer où il a pu dissimuler quelque chose peut se révéler payant. Pour cela il faut connaître la personne et réussir un test de Psychologie ou de Perspicacité. En cas de :
• Réussite normale, le laps de temps est réduit d'un cran, l'inspiration est bonne
• Réussite critique, le laps de temps est réduit à son minimum et l'objet localisé de suite
• Échec, le laps de temps est augmenté à son maximum, car l'investigateur s'est fourvoyé
• Maladresse : la durée est augmentée d'un cran, car l'investigateur s'est totalement fourvoyé et doit tout reprendre depuis le début

Exemple : *Oswald recherche une lettre importante dans un bureau. Cela devrait normalement lui prendre 1 heure environ. En s'imprégnant du lieu, des objets, et de sa connaissance de l'individu, et un test de* Psychologie *réussi, il se concentre seulement sur les lieux dans lesquels le suspect aurait pu cacher cette lettre. Le* Laps de temps *est alors réduit d'un cran, il ne devra y passer qu'une demi-heure seulement !*

Les battues

Il n'est pas rare que les investigateurs soient amenés à rechercher un corps ou traquer une bête mystérieuse avec les autochtones. Il faut en ce cas utiliser les règles de collaboration. (cf. *Unir ses efforts*, p. 78), en considérant soit que les individus qui participent à la battue se répartissent les tâches, soit que les PNJ qui participent apportent un bonus aux compétences *Trouver Objet Caché* des investigateurs. Dans tous les cas de figure, se faire aider permet de gagner du temps en réduisant le laps de temps à son minimum.

Les poubelles

Souvent négligées, les poubelles sont pourtant une véritable mine d'informations. Il est possible de connaître les habitudes alimentaires de quelqu'un, ou son état de santé et son traitement grâce aux boîtes de médicaments, voire l'adresse de sa pharmacie. De même, l'adresse de sa banque, ou d'un autre organisme, est indiquée sur les enveloppes vides, et quantité d'autres choses, comme un simple ticket de caisse, peuvent révéler beaucoup de choses.
Bien que ces informations ne soient pas des indices en tant que tels, elles peuvent donner des clefs pour aller plus loin, en explorant certaines pistes ou en procurant des voies d'accès pour rencontrer le suspect.

Bibliothèques bien achalandées

Toutes les bibliothèques ne recèlent pas les mêmes ouvrages. Il sera plus aisé de trouver des ouvrages rares à la *Miskatonic University*, à la *Bibliothèque Nationale* ou au *British Museum* que dans la petite bibliothèque municipale de *Littletown*. En ce cas, le gardien devra définir les probabilités de chances qu'ont les investigateurs de trouver des ouvrages spécifiques, voire rares, en utilisant un test de chance comme indiqué page 78.
Il est à noter que certains ouvrages très rares, comme le *Necronomicon* original, ne sont disponibles que dans des lieux spécifiques (cf. *Les ouvrages du Mythe*, p. 171). Le test de chance ne s'applique évidemment pas dans ces cas.

Les champs d'investigation

Quelle que soit la méthode choisie, elle est applicable à tous les champs d'investigation, qui sont au nombre de trois : fouiller des lieux, effectuer des recherches livresques, et faire des recherches scientifiques. Chacun de ces champs a ses spécificités, ses avantages et ses entraves.

Fouilles de lieux

Compétence par défaut : *Trouver Objet Caché, Criminalistique*
La fouille de lieux est une tâche très fréquente dans *L'Appel de Cthulhu*, que ce soit pour rechercher quelque chose ou quelqu'un, en intérieur ou en extérieur, selon une zone géographique, sur une scène de crime, ou encore dans le cadre d'un chantier de fouilles archéologiques.

Les aides

Dans certains cas, une aide matérielle peut faire gagner un temps précieux. Que l'on s'aide de détecteurs, ou que l'on soit muni des plans du cadastre ou de photographies aériennes d'une zone, le laps de temps est réduit d'un cran. Ces aides peuvent se cumuler, et réduire d'autant la durée de la tâche en réduisant le champ des recherches.

Les entraves

Les conditions environnementales
Que ce soit le climat qui s'en mêle, ou la visibilité qui est réduite, les conditions imposent de moduler le temps, en obligeant de faire les choses soit ***précautionneusement***, soit ***sommairement***. (cf. *Les méthodes d'investigation*, p. 116). Comme dans le cas d'une pluie torrentielle qui s'abat sur une scène de crime et efface les traces, une tempête de sable imminente qui va ensevelir le tombeau, ou le fait de devoir fouiller une pièce dans la pénombre sans pouvoir allumer la lumière au risque d'attirer l'attention.

Le rangement
Si un endroit est plus ou moins bien rangé ou encombré, il faudra moduler le laps de temps et/ou le nombre de test à réussir, (cf. *Gérer le temps*, p. 82). Par défaut, on estime qu'un lieu est rangé correctement. Un endroit bien rangé raccourcira donc le laps temps, et à l'inverse, un lieu en désordre allongera le *Laps de temps* nécessaire.

Dangerosité et difficulté d'accès
Il n'est pas rare qu'il faille explorer un endroit sur le point de tomber en ruine, ou difficilement accessible. En ce cas, il faudra obligatoirement faire les choses ***précautionneusement***, sans quoi il faudra faire face aux risques encourus, comme les blessures, les empoisonnements, la suffocation, les effondrements, etc. (cf. *Les désagréments*, p. 150).

Ne pas laisser de traces
Fouiller un logement en essayant de ne rien déranger afin que l'occupant ne se rende pas compte de la fouille est une situation courante. Pour y parvenir, il faut nécessairement effectuer la fouille ***précautionneusement***. En cas d'échec, les investigateurs parviendront tout de même à trouver les indices, mais ils oublieront un petit détail qui risque de mettre la puce à l'oreille du suspect.

Lieux occupés
Pour fouiller des lieux occupés ou surveillés, il faut être très vigilant, prendre le temps, ne pas faire de bruit, se mouvoir discrètement, etc. Là encore, il faut obligatoirement faire les choses ***précautionneusement***, mais avec un test combiné de *Trouver Objet Caché* et de *Discrétion*, car le risque de se faire repérer est grand. (cf. *Être discret*, p. 120)

Bibliothèque

Compétence par défaut : *Bibliothèque*
L'étude de documents ou d'ouvrages est un des pivots central de toute investigation, plus particulièrement dans le cas de *L'Appel de Cthulhu* où l'étude d'ouvrages sulfureux fait partie intégrante du jeu (cf. *Étudier les ouvrages du Mythe*, p. 171). Pour rechercher des informations dans tout type de document, que ce soit dans des archives, des ouvrages, des papiers ou des fichiers, on utilisera la compétence *Bibliothèque*, éventuellement sous forme de test combiné avec une compétence de connaissance ou de savoir-faire précise si l'objet de la recherche est spécifique à un domaine, comme la recherche d'une formule mathématique dans les documents d'un mathématicien.

Recherches rapides
Pour rechercher rapidement une information précise, comme un paragraphe dans un ouvrage, il faut d'une part savoir ce que l'on cherche, et faire les choses ***sommairement***.

Les aides

Les documents de référence
Fiches de lectures, digests, comptes rendus et rapports de police permettent de faciliter les recherches en allant à l'essentiel. Disposer de ce type d'aides procure un bonus de +10 % aux recherches. Cela est surtout valable lorsque les investigateurs sont pressés par le temps. Néanmoins, le gardien devra appliquer dans tous les cas les modificateurs comme si les investigateurs faisaient les choses ***sommairement***. En effet, se fier à ce type de documents est certes une aide, mais l'auteur a-t-il été exhaustif? N'a-t-il pas omis certaines informations?

Les entraves

La précision de l'information
Plus l'information recherchée est pointue, précise, plus il faut consacrer de temps aux recherches. Il faut être prêt à aller d'ouvrage en ouvrage, ne pas négliger les notes de bas de page ou les annotations de marge, qui souvent renvoient à d'autres titres ou références qu'il faut alors se procurer. En ce cas, il est impératif de faire les choses ***minutieusement***. Certains ouvrages peuvent nécessiter de se déplacer, car disponibles seulement dans certaines bibliothèques. Encore faut-il obtenir les permissions pour les consulter, pour peu qu'ils soient très rares !

Suivre une piste

Compétences : Pister, Trouver Objet Caché

Suivre une piste physique, c'est-à-dire des traces laissées par quelqu'un ou quelque chose, est simple en termes de jeu. Il suffit d'effectuer un test prolongé (cf. p. 82) de *Pister*. Plus la piste sera complexe, plus le nombre de réussites à obtenir sera important. Le terrain a une forte incidence sur les traces visibles et peut apporter un modificateur comme suit :

- Rocailles, bitume, terre desséchée, terrain délavé par la pluie : - 20 %
- Végétation dense, herbe, boue : - 10 %
- Sable sec sans vent, couche de neige : + 20 %

Bien entendu, si la trace suivie implique une perte de sang, ou une fuite d'huile d'un véhicule, il sera bien plus aisé de suivre cette piste et procure un bonus de + 10 % à + 20 % selon l'importance des traces. Peu importe le terrain, les désagréments comme la visibilité, le climat (cf. *Les désagréments*, p. 151) s'appliquent toujours.

L'individu pisté peut également tenter de dissimuler ses traces (cf. *Dissimuler*, p. 121). En ce cas, il faudra effectuer un test en opposition entre le niveau de *Pister* et de *Dissimulation*.

Rechercher un individu, qui se cache ou non dans une ville ou un village relève des compétences relationnelles (cf. *Gérer les interactions sociales*, p. 123), car il faut battre le pavé, poser des questions, graisser des pattes. En ce cas, on utilisera les tests prolongés, le nombre de tests représentant la taille de la zone, et la durée de chaque test pourra s'exprimer en jours dans le cas d'une ville.

Connaître les habitudes de la personne recherchée, comme le type de restaurants qu'elle affectionne, le genre de bars qu'elle fréquente peut sensiblement aider à la trouver. Pour cela, il faut en premier lieu effectuer des recherches à son sujet, en interrogeant ses proches ou fouillant son domicile. Le temps ainsi passé permet de raccourcir la recherche en tant que tel, en ciblant le type de lieux. Cela ne change rien à la durée de la recherche globale, mais offre un bonus de +10 % pour retrouver l'individu en question.

Accès à l'information

Compétences : *Bureaucratie, ainsi que les interactions sociales*

Certaines collections ou ouvrages sont rares et jalousement préservées des yeux profanes. Afin d'y avoir accès, il faut montrer patte blanche, être patient, obtenir les autorisations, connaître les bonnes personnes... Cela se traduit par un test de *Bureaucratie* d'une part, et d'autre part, l'ensemble de ces démarches augmente le temps requis. Plus l'information sera rare et protégée, plus la durée pour y avoir accès devra être augmentée. Un test combiné réussi de *Bureaucratie* et de *Crédit* peut permettre de réduire cette durée.

Cela est valable aussi bien pour les ouvrages rares, les rapports de police, que pour les archives de journaux ou d'entreprise.

Rareté de l'ouvrage

La rareté d'un ouvrage implique la plupart du temps les mêmes contraintes que celles imposées par l'accès à l'information, mais avec une dimension supplémentaire non quantifiable au travers des règles : Qu'advient-il si des investigateurs s'intéressent à un ouvrage particulièrement rare, ou se retrouvent en possession d'un tel ouvrage ? Cela ne va-t-il pas attirer l'attention sur eux, créer des convoitises de riches collectionneurs peu scrupuleux, ou pire, des adorateurs prêts à tout pour acquérir cet ouvrage ? Le gardien devrait garder ces aspects à l'esprit lorsque les investigateurs effectuent des recherches sensibles ou entrent en possession d'ouvrages rares.

État de l'ouvrage

Certains ouvrages ou documents peuvent être en mauvais état, comme indiqué dans *L'état de l'indice*, p. 115. En ce cas, il faudra nécessairement faire les choses ***précautionneusement*** pour les consulter.

Le volume des documents

Lorsque les investigateurs sont confrontés à un important volume de documents à consulter, à la recherche d'une information précise, ils devront y passer du temps. Il est néanmoins possible de réduire cette durée en effectuant un tri préliminaire et en organisant les documents grâce à un test de *Bibliothèque* réussi. Cela permet de faire baisser le laps de temps à consacrer à la recherche d'un cran.

La qualité du classement de l'information

L'organisation des données peut soit faire gagner du temps si celle-ci est très claire, soit à l'inverse faire perdre beaucoup de temps si les informations sont très mal organisées. Le gardien devra moduler le laps de temps en fonction de la qualité de l'organisation.

Langue inconnue ou non maîtrisée

Beaucoup d'ouvrages anciens sont écrits dans des langues mortes, et nombre de documents pointus ne sont disponibles que dans la langue de l'auteur. Soit l'investigateur maîtrise la langue, auquel cas un simple test de *Langue* s'avère suffisant (cf. *Temps et niveau de maîtrise*, p. 81), soit il devra faire ***appel à un tiers*** pour traduire l'ouvrage.

Analyses scientifiques

Compétences par défaut : *Toutes les compétences scientifiques, Médecine*

Qu'il s'agisse d'effectuer une analyse médico-légale, effectuer des études en laboratoire ou analyser des substances sur le terrain, la méthode scientifique est la seule valable. Les investigateurs seront amenés à dater des artefacts anciens, voire antédiluviens, prélever et analyser des substances inconnues, ou tout simplement effectuer une autopsie pour comprendre une mort suspecte.

Les aides

Laboratoires

Disposer d'un laboratoire moderne et bien équipé pour effectuer une analyse scientifique est une aide non négligeable. Avoir accès à ce type d'équipement procure un bonus :

- + 10 % pour un laboratoire dédié à la tâche
- + 20 % pour un laboratoire à la pointe de la technologie

De plus, avoir accès à un tel équipement permet un gain de temps : le laps de temps requis est réduit d'un cran.

Les bases de référence

Avoir accès aux bases de référence sur le domaine traité est une aide précieuse. Que ce soit pour une analyse de sang, une recherche d'empreinte ou d'ADN, cela prend

Archives et informations

Les archives sont une source d'information inépuisable, à condition d'y avoir accès :

- Le cadastre permet de connaître les propriétaires, actuels ou anciens, d'une demeure ou d'un terrain ainsi que les permis de construire
- L'état civil permet de connaître les affiliations familiales d'un individu
- Les archives des églises permettent de trouver les actes de mariage, de décès, d'enterrement, ainsi que des informations historiques sur une commune
- Les archives de la police contiennent non seulement les dossiers des affaires traitées, élucidées ou non, mais avec en plus les indices collectés durant l'affaire, conservés sous scellé. Il est à noter que chaque consultation d'une archive est enregistrée nominativement et datée
- Les bibliothèques recèlent bien évidemment des livres, mais aussi les archives municipales, les journaux, les périodiques, les revues, etc.
- Les instituts scientifiques et géographiques conservent les rapports d'expédition, les journaux de campagne, les photographies, les plans, et bien sûr les objets et échantillons collectés
- Le greffe du tribunal permet de consulter les comptes rendus de procès, que ce soit pour les affaires civiles ou pénales

La rigidité cadavérique

Selon la rigidité d'un cadavre, il est possible d'en déduire rapidement mais approximativement l'heure de la mort. La rigidité débute entre 3 et 4 heures après le décès, et atteint son intensité maximale entre 8 et 12 heures, après quoi elle se maintient ensuite entre 12 et 36 heures. Elle disparaît progressivement en deux ou trois jours, à l'apparition de la putréfaction. Elle peut être plus rapide suite à certains empoisonnements, d'électrocution, ou si la mort survient dans un état de stress intense. À l'inverse, elle peut être plus lente suite à une mort par pendaison ou en cas d'hémorragies massives.

Des techniques médico-légales permettent d'avoir une plus grande précision, mais celles-ci nécessitent un examen plus poussé.

32.
Tout comme
les dinosaures ont été
surpassés par
les mammifères, de même
ceux-ci, et l'homme,
seront surpassés par des
insectes ou des oiseaux.
Chute de l'homme devant
la nouvelle race.

du temps, voire beaucoup de temps si les fichiers ne sont pas informatisés mais sous forme papier. Le gardien devra déterminer la durée de cette consultation en s'inspirant des exemples de l'échelle temporelle p. 115, que les investigateurs le fassent eux-mêmes ou confient la tâche à un tiers.

Les spécialistes

Il est fréquent que les investigateurs se trouvent confrontés à des éléments nécessitant des compétences très spécifiques, comme dans le cas de l'analyse d'une sécrétion étrange ou d'un objet issu d'une culture disparue et méconnue. En ce cas, ils n'auront d'autre choix que de ***faire appel à un tiers***, spécialiste du sujet concerné. Celui-ci doit être disponible, et accepter d'apporter son aide aux investigateurs. Peut-être faudra-t-il le convaincre. En ce cas, il faudra utiliser les règles d'interactions sociales comme indiqué p. 123.

Les reconstitutions et simulations

Prendre le temps de reconstituer une scène de crime ou d'effectuer une simulation avant de réaliser une expérience prend du temps, mais permet d'aborder les choses avec un regard plus fin ou une approche plus précise. Il faut en cas considérer que les investigateurs font les choses ***minutieusement***.

Les entraves

Équipement de fortune

Bien souvent les investigateurs devront effectuer des analyses en ne disposant que d'un équipement rudimentaire ou peu adapté à leur tâche. En ce cas, il faut appliquer les modificateurs comme suit :

- - 10 % en ne disposant que d'un équipement vétuste
- - 20 % en utilisant de simples instruments de cuisine

Substances dangereuses ou inconnues

Il est probable que les investigateurs soient confrontés à des substances corrosives, toxiques ou radioactives au cours de leurs investigations. Afin d'éviter les désagréments possibles tout en effectuant une analyse, ils devront obligatoirement faire les choses ***précautionneusement***.

Pollution d'une scène de crime

Lorsqu'aucune précaution n'a été prise sur une scène de crime, celle-ci est dite polluée. Des empreintes, des fibres, des traces de pas ont été rajoutées pas les curieux ou les policiers négligents. Des objets ont même pu être déplacés, etc. En ce cas, il faudra passer du temps à faire le tri entre les véritables indices et les fausses pistes, effectuer plus d'analyses, plus de recherches, etc. Pour tenir compte de tout cela sans pour autant faire jouer chaque fausse piste, il suffit d'augmenter la durée d'un cran.

Discrétion & dissimulation

Les recherches impliquent bien souvent que quelque chose a été dissimulé, ou que quelqu'un se cache. Les investigateurs peuvent êtres amenés à eux-mêmes dissimuler des objets, des preuves, à effacer leurs traces ou tout simplement se montrer discrets.

Être discret

Compétence : *Discrétion*

Être discret, soit parce que l'on se cache en étant recherché, soit parce que l'on tente d'espionner un tiers, fait partie du quotidien de tout investigateur. La compétence *Discrétion* permet de se cacher soi-même dans tout type d'environnement. Deux cas de figure peuvent survenir lorsqu'un personnage souhaite faire preuve de discrétion. Le gardien devra déterminer lequel s'applique :

- La personne **présume une présence,** comme dans le cas d'un surveillant ou de personnes à la recherche d'un tiers. En ce cas, il faudra effectuer un **test opposé** entre *Trouver Objet Caché* ou *Vigilance* de l'individu qui effectue une recherche (ou qui surveille) et *Discrétion* de celui qui tente de ne pas se faire repérer.



• La personne **ne se doute pas d'une présence**, comme dans le cas d'adorateurs captivés par leur cérémonie ou un professeur plongé dans une lecture. En ce cas, un **test simple** de *Discrétion* suffit pour ne pas se faire remarquer de l'autre. Un échec signifie par contre que le personnage a fait du bruit, un mouvement brusque, ou toute autre action qui attire l'attention sur lui.

Selon la situation, le gardien peut en outre demander un test combiné avec *Discrétion* selon l'action entreprise par l'investigateur, comme avec *Trouver Objet Caché* s'il effectue une fouille sans se faire remarquer, ou *Bibliothèque* s'il essaie de trouver une information sans se faire repérer, ou encore *Pister* s'il essaie de suivre discrètement une piste.

Discrétion & environnement

L'environnement dans lequel se trouve un individu peut avoir une forte incidence sur sa discrétion. Il est en effet plus aisé de se cacher dans une forêt dense que sur un terrain vague ou passer inaperçu dans une foule que dans une rue déserte. De même, il est possible de tirer parti de cet environnement pour augmenter ses chances, ou de s'adapter afin de se fondre dans le paysage. Cela se traduit en termes de jeu par un modificateur à la compétence de discrétion comme suit :

+ 20 % Porter une tenue de camouflage, se fondre dans une forêt dense
+ 10 % Porter une tenue sombre la nuit, bénéficier d'un environnement encombré
- 10 % Porter des habits qui dénotent par rapport aux « locaux », se mouvoir dans une foule immobile ou clairsemée
- 20 % Porter des habits blancs en pleine nuit, être seul dans une rue presque déserte

Discrétion & temps

Lorsqu'un investigateur souhaite être discret, il devra obligatoirement faire les choses ***précautionneusement***, c'est-à-dire prendre son temps, ou prendre le risque de se faire repérer. Pour être discret, il faut en effet veiller à chaque détail, ne pas faire de bruit, observer pour tirer parti de l'environnement, et se mouvoir lentement.

La connaissance du terrain

La connaissance du terrain peut se révéler un atout précieux. Savoir quelle marche de l'escalier grince depuis des lustres ou quelle ravine peut servir de raccourci discret peut faire gagner du temps tout en étant discret. Le laps de temps est alors réduit comme suit :

• Le personnage connaît bien le terrain (il y est déjà passé par là une ou plusieurs fois) : Laps de temps réduit d'un cran
• Le personnage connaît tous les recoins (son lieu d'habitation ou de travail) : Laps de temps réduit à son minimum

Exemple : *Oswald, qui connaît très bien l'immeuble dans lequel se trouve son bureau, parvient à s'éclipser discrètement en évitant les marches qui grincent, en à peine quelques minutes, alors qu'il lui faudrait un bon quart d'heure s'il ne connaissait pas lieux aussi bien.*

Les filatures

Prendre en filature un individu louche nécessite de faire preuve de discrétion. Et à l'inverse, remarquer que l'on est pris en filature une vigilance de tout instant. Aucune règle spéciale ne s'applique, mais il est possible, voire recommandé, de profiter de l'environnement. Il est également possible de recourir à diverses astuces qui peuvent augmenter les chances :

• + 10 % en changeant régulièrement de vêtements ou de véhicule
• + 20 % en changeant son apparence totalement (vêtements, attitude et postiches)

Pour repérer une filature, il faut réussir un test de *Vigilance* en opposition à la *Discrétion* du suiveur. Si la filature est repérée, il faudra réussir à semer le poursuivant en utilisant les règles de poursuites comme indiqué page 132.

Exemple : *Oswald, après s'être éclipsé discrètement de son bureau, est sur ses gardes. Il craint d'être sous la surveillance des adorateurs sur lesquels il enquête. Il reste donc à l'affût. Il effectue un test de Vigilance opposé à la Discrétion d'un éventuel suiveur. Heureusement qu'il était sur ses gardes, car il parvient à repérer un individu louche qui semble le suivre !*

Embuscade

Une personne qui se rend compte qu'elle est prise en filature peut également décider de se cacher, soit pour échapper à son suiveur, soit pour lui tendre une embuscade et essayer de le surprendre. En ce cas, il faudra en premier lieu qu'il parvienne à se cacher (cf. *Se cacher*, p. 122). Le suiveur, s'il essaie de le retrouver, devra réussir un test de *Vigilance* opposé à la qualité de réussite obtenue par le suivi lors de son test de *Se cacher*. Auquel cas, le suiveur parviendra à débusquer celui qui tentait de se cacher.

Exemple : *Oswald décide de tendre une embuscade à son suiveur, afin de lui tirer les vers du nez. Pour cela, il décide de se cacher à l'angle d'une ruelle, profitant du passage d'un bus entre lui et son suiveur. Oswald effectue un test de Se cacher. Il obtient une réussite normale, alors que son suiveur, gêné par le bus, effectue un test de Vigilance avec un malus de -20 % en raison du passage du bus. Il échoue. Oswald pourra donc surprendre son suiveur dès qu'il passera à l'angle de la ruelle où il se cache !*

Dissimuler

Compétence : Dissimulation

Qu'il s'agisse de cacher un objet sur soi ou dans un lieu, ou encore d'effacer ses traces, il faut effectuer un test de *Dissimulation*.

Dissimulation d'indices

Qu'il s'agisse de dissimuler une preuve, que ce soit une lettre ou un cadavre, il faut effectuer un test simple de *Dissimuler*. Selon le niveau de l'individu qui effectue cette tâche, il pourra cacher celui-ci de manière plus ou moins efficace :

• Un **Amateur** en dissimulation pourra cacher un objet de sorte à ce qu'il soit un ***indice évident*** à trouver, autrement dit, ce sera

Trivia

Infiltration militaire

Un groupe militaire en territoire urbain ennemi met en moyenne 5 heures pour parcourir 1 km en progression discrète. Cela implique qu'il se déplace silencieusement, se cache à la moindre alerte, reste immobile si nécessaire, qu'il est très vigilant et qu'il analyse chaque progression avec soin. Sans compter qu'il doit parvenir à trouver les passages les plus sûrs pour ne pas se faire repérer.

Il serait fastidieux de fournir le compte rendu intégral et détaillé de nos déambulations à travers ces cavernes labyrinthiques, au long de cette maçonnerie primitive morte depuis des âges ; ce monstrueux repaire de secrets anciens qui résonnait maintenant pour la première fois, depuis des époques sans nombre, du bruit de pas humains.

H. P. Lovecraft, in Les Montagnes Hallucinées

Je
vis les cieux
grouillants
d'étranges choses
volantes,
et au-dessous
une infernale cité
noire faite de
pierres géantes,
avec des pyramides
sacrilèges
s'élevant
sauvagement vers
la lune,
et des lumières
diaboliques
venant
de fenêtres
innombrables.

H. P. Lovecraft, in Lui

peu efficace. À moins d'obtenir une réussite spéciale, qui lui permet de le cacher de sorte à ce que ce soit un ***indice dissimulé***, ou une réussite critique, auquel cas il parviendra à un ***indice secret***

- Un **Professionnel** en dissimulation pourra sans peine faire en sorte que l'objet qu'il cache soit un ***indice dissimulé***, et l'obtention d'une réussite spéciale ou critique en fera un ***indice secret***
- Un **Expert** en dissimulation, quant à lui, n'a nul besoin d'une qualité de réussite particulière pour cacher un objet afin qu'il soit un ***indice secret***. Il y parviendra automatiquement

Bien entendu, selon le temps disponible et l'urgence, il faudra appliquer les modificateurs comme indiqué dans *Les méthodes d'investigation*, p. 16.

Exemple : *Oswald, toujours sur la piste des adorateurs, se retrouve coincé dans une vieille masure. Il est en possession de documents importants qu'il ne souhaite pas voir tomber entre leurs mains ! Il cherche rapidement un endroit, mais c'est loin d'être sa spécialité, la dissimulation. Il ne dispose que de la base de 15 % en Dissimuler. Heureusement, il obtient une réussite critique ! Il a réussi à cacher les documents comme s'il était un expert ! Les adorateurs, s'ils recherchent les documents, devront trouver un indice secret !*

Dissimulation corporelle

Grâce à *Dissimuler*, il est tout à fait possible de cacher des petits objets sur soi, afin de passer discrètement une arme à un poste frontière, ou un trombone pour ouvrir les menottes lors d'une fouille corporelle.
Afin d'y parvenir, il faut que l'objet ait une TAI inférieure à la TAI de l'investigateur divisé par 4, sans quoi celui-ci se révélerait être trop imposant pour être dissimulé efficacement.
Il faut également effectuer un test de *Dissimuler*, soit :

- Un test simple si l'observateur n'a aucune raison d'être vigilant
- Un test opposé contre la *Vigilance* de l'observateur si ce dernier se doute, ou présume, que le personnage essaie de dissimuler quelque chose

Exemple : *Une fois les documents en lieu sûr, Oswald tente de s'échapper, mais il se fait prendre. Il tente de dissimuler son canif, dans l'espoir de pouvoir s'en servir pour leur échapper plus tard. Il devra réussir un test de Dissimuler opposé à la Vigilance de l'adorateur qui le fouille pour conserver ce canif !*

Effacer ses traces

Passer un coup de chiffon sur toutes les poignées de porte pour effacer ses empreintes, c'est bien, surtout si un cadavre gît dans la pièce ! Mais encore faut-il ne rien oublier, surtout avec les techniques d'investigation modernes.
Il pourra être judicieux de demander un test combiné de *Dissimuler* et *Criminalistique*, ou de *Dissimuler* et *Intuition* de sorte à passer en revue tous les endroits où des traces ont pu être laissées.
Il en va de même pour un individu qui tente de couvrir ses traces alors qu'il se sait pisté. En ce cas, il sera nécessaire de réussir un test combiné de *Dissimuler* et de *Pister*.

Exemple : *Après la fouille d'un appartement où Oswald a découvert un cadavre, il tente de dissimuler son passage pour ne pas laisser d'indices aux policiers. Il doit effectuer un test combiné de Dissimuler et de Criminalistique pour n'oublier aucun endroit. Malheureusement pour lui, il n'obtient qu'un succès partiel. Comme il n'est pas très doué en Dissimuler (15 %), mais en Criminalistique (65 %), il pense à tous les endroits que vont analyser les policiers en premier lieu, mais ils se rendront vite compte que des traces ont été sommairement effacées.*

Se cacher

Compétence : Se cacher

Se cacher derrière un objet comme une armoire, une voiture, un arbre est chose possible et aisée. Si la TAI de l'objet est supérieure à celle de l'investigateur, la réussite est automatique. En plus du test de *Se cacher*, un test de *Discrétion* pourra néanmoins être demandé, car d'être hors de vue n'exclut pas de faire du bruit ou un mouvement brusque qui attirerait l'attention ! Seul un échec ou une maladresse pourra être pris en compte.
L'environnement peut avoir une incidence, à l'instar de ceux indiqués pour *Discrétion & environnement, p.* 120.

Exemple : *Alors qu'il est entrain de finir son nettoyage, Oswald entend un bruit de clef dans la serrure ! Il se précipite rapidement derrière les doubles rideaux, première cache à laquelle il pense ! malheureusement, il échoue à son test de discrétion. Lorsque la personne pénétrera dans la pièce, elle devra effectuer un test de Vigilance, car les rideaux ondulent légèrement !*



Gérer les interactions sociales

Dans un jeu comme *L'Appel de Cthulhu* l'investigation est primordiale. Cela signifie beaucoup de questions à poser à beaucoup de personnes, rencontrer et discuter avec nombre d'individus, qu'il faut convaincre, comprendre, jusqu'à leur arracher des secrets de familles, voire des aveux. Au même titre que les recherches livresques ou matérielles, les interactions sociales sont véritablement au cœur du jeu. De plus, une négociation permet le plus souvent d'éviter un combat mortel.

L'objectif & l'attitude

Les interactions sociales dans *L'Appel de Cthulhu* sont incontournables pour recueillir des témoignages, convaincre une personne ou tout simplement prendre contact avec quelqu'un. En termes de règles, on distingue les interactions simples et les interactions avancées. Mais avant toute chose, il faut déterminer l'attitude de l'interlocuteur selon l'objectif souhaité.

Déterminer l'objectif

Objectifs usuels : *Obtenir une information, se mettre d'accord, séduire, donner un ordre, convaincre, menacer, rassurer, raisonner, distraire,...*

Avant toute chose, il est nécessaire de déterminer ce que l'investigateur veut obtenir de son interlocuteur. Souhaite-t-il obtenir un renseignement, un indice, ou une aide? Ce sont les joueurs qui vont la plupart du temps clairement dire au gardien ce qu'ils souhaitent, et si tel n'est pas le cas, leurs intentions sont le plus souvent évidentes.

Exemple : *Alors qu'ils sont en train de visiter une région en altitude, les investigateurs aimeraient beaucoup que le guide les emmène au cercle de pierre qui se trouve dans la région pour finir la journée. Mais ce dernier n'a qu'une seule envie: rentrer chez lui après la journée avec ces hurluberlus! D'autant que la nuit va tomber sous peu. Le gardien décide que le guide n'aura donc pas une attitude favorable quant à la requête des investigateurs.*

Obtenir des informations

Dans la plupart des scénarios, les PNJ détiennent des informations que les investigateurs obtiennent automatiquement, et d'autres qu'il faut leur « extorquer ». Au même titre que les indices physiques, ceux-ci sont classés en trois catégories (cf. *Trouver les indices*, p. 116):

- **Évidents** : Tout le monde obtient ces informations automatiquement, à condition d'y passer le temps requis
- **Dissimulés** : Les *professionnels* et *experts* sauront poser les bonnes questions afin d'obtenir les bonnes informations
- **Secrets** : Il faut passer du temps à cuisiner le suspect. Seul un *expert* y parviendra sans faire de tests, simplement en y passant le temps requis

Définir l'attitude

Une fois que l'objectif a été déterminé, le gardien doit définir comment réagit l'interlocuteur. Demander son chemin à un passant ou interroger un riche héritier à propos des secrets de sa famille n'a pas la même incidence sur l'attitude que l'interlocuteur pourrait avoir vis-à-vis de l'investigateur.

Le gardien doit déterminer quelle est l'attitude du PNJ en fonction de l'objectif souhaité. Pour cela, il peut consulter *Les attitudes* comme définies page 124. Il pourra également s'aider de la psychologie des PNJ afin de déterminer et appliquer le modificateur adéquat, en gardant à l'esprit que dans la plupart des cas celui-ci aura une attitude neutre. Un modificateur ne devrait être appliqué que pour des situations importantes.

Exemples : *Le colporteur qui engendre souvent des réactions épidermiques, une méfiance ou défiance de tout individu portant un uniforme, une concierge antipathique qui n'aime personne, encore moins les importuns,...*

Faire évoluer l'attitude

L'attitude n'est pas figée. Elle peut changer selon l'humeur d'un PNJ, ou les circonstances extérieures: un garde, si on le rencontre à l'entrée de la bibliothèque qu'il surveille, ou dans la rue en dehors de son travail, n'aura pas la même attitude!

L'objectif, lors d'un échange, est d'amener son interlocuteur à une attitude ***Favorable***, voire ***Acquis***. Si le bonus obtenu grâce aux modificateurs permet d'obtenir un niveau égal ou supérieur à 100, alors c'est une réussite automatique.

En plus des attitudes ici exposées, les PNJ peuvent disposer d'attitudes spécifiques (cf. PNJ, p. 204), destinées à indiquer au gardien comment interpréter le PNJ.

Les cercles d'influence

Chaque investigateur, lors de sa création et selon son occupation, dispose de cercles d'influence (cf. p. 39). Ces cercles, comme indiqué dans l'encadré *Les attitudes*, page suivante, prédéfinissent un modificateur de relation.

Exemple : *Daisy Jones, dont le cercle d'influence éloigné est « Business », aura systématiquement un modificateur de +10 % avec toutes les personnes appartenant à ce milieu, car elle en connaît les codes et les manières.*



Interactions sociales et roleplay

Certains joueurs préfèrent gérer toutes les interactions sociales directement en roleplay, ce qui est une très bonne chose. Si votre table de jeu préfère cette méthode, ignorez simplement les règles de ce chapitre. Par contre, si les joueurs ne sont pas à l'aise pour faire ces interactions en roleplay, utilisez ces règles pour gérer ces situations. Par ailleurs, certaines situations nécessitent d'obtenir un résultat, comme les négociations ou les longs discours, qu'il est délicat de gérer en roleplay.

Conseil au gardien

L'attitude de l'investigateur

À l'instar des PNJ, les investigateurs peuvent avoir une attitude plus ou moins amicale. Le gardien devrait en tenir compte pour interpréter les PNJ, en appliquant les modificateurs d'attitude. Un investigateur qui va se montrer désagréable ou malpoli aura sans doute du mal à obtenir l'information souhaitée...

Gérer les interactions sociales

Dans un jeu comme *L'Appel de Cthulhu* l'investigation est primordiale. Cela signifie beaucoup de questions à poser à beaucoup de personnes, rencontrer et discuter avec nombre d'individus, qu'il faut convaincre, comprendre, jusqu'à leur arracher des secrets de familles, voire des aveux. Au même titre que les recherches livresques ou matérielles, les interactions sociales sont véritablement au cœur du jeu. De plus, une négociation permet le plus souvent d'éviter un combat mortel.

L'objectif & l'attitude

Les interactions sociales dans *L'Appel de Cthulhu* sont incontournables pour recueillir des témoignages, convaincre une personne ou tout simplement prendre contact avec quelqu'un. En termes de règles, on distingue les interactions simples et les interactions avancées. Mais avant toute chose, il faut déterminer l'attitude de l'interlocuteur selon l'objectif souhaité.

Déterminer l'objectif

Objectifs usuels : *Obtenir une information, se mettre d'accord, séduire, donner un ordre, convaincre, menacer, rassurer, raisonner, distraire,…*

Avant toute chose, il est nécessaire de déterminer ce que l'investigateur veut obtenir de son interlocuteur. Souhaite-t-il obtenir un renseignement, un indice, ou une aide? Ce sont les joueurs qui vont la plupart du temps clairement dire au gardien ce qu'ils souhaitent, et si tel n'est pas le cas, leurs intentions sont le plus souvent évidentes.

Exemple : *Alors qu'ils sont en train de visiter une région en altitude, les investigateurs aimeraient beaucoup que le guide les emmène au cercle de pierre qui se trouve dans la région pour finir la journée. Mais ce dernier n'a qu'une seule envie : rentrer chez lui après la journée avec ces hurluberlus! D'autant que la nuit va tomber sous peu. Le gardien décide que le guide n'aura donc pas une attitude favorable quant à la requête des investigateurs.*

Obtenir des informations

Dans la plupart des scénarios, les PNJ détiennent des informations que les investigateurs obtiennent automatiquement, et d'autres qu'il faut leur « extorquer ». Au même titre que les indices physiques, ceux-ci sont classés en trois catégories (cf. *Trouver les indices*, p. 116) :

- **Évidents** : Tout le monde obtient ces informations automatiquement, à condition d'y passer le temps requis
- **Dissimulés** : Les *professionnels* et *experts* sauront poser les bonnes questions afin d'obtenir les bonnes informations
- **Secrets** : Il faut passer du temps à cuisiner le suspect. Seul un *expert* y parviendra sans faire de tests, simplement en y passant le temps requis

Définir l'attitude

Une fois que l'objectif a été déterminé, le gardien doit définir comment réagit l'interlocuteur. Demander son chemin à un passant ou interroger un riche héritier à propos des secrets de sa famille n'a pas la même incidence sur l'attitude que l'interlocuteur pourrait avoir vis-à-vis de l'investigateur.

Le gardien doit déterminer quelle est l'attitude du PNJ en fonction de l'objectif souhaité. Pour cela, il peut consulter *Les attitudes* comme définies page 124. Il pourra également s'aider de la psychologie des PNJ afin de déterminer et appliquer le modificateur adéquat, en gardant à l'esprit que dans la plupart des cas celui-ci aura une attitude neutre. Un modificateur ne devrait être appliqué que pour des situations importantes.

Exemples : *Le colporteur qui engendre souvent des réactions épidermiques, une méfiance ou défiance de tout individu portant un uniforme, une concierge antipathique qui n'aime personne, encore moins les importuns,…*

Faire évoluer l'attitude

L'attitude n'est pas figée. Elle peut changer selon l'humeur d'un PNJ, ou les circonstances extérieures : un garde, si on le rencontre à l'entrée de la bibliothèque qu'il surveille, ou dans la rue en dehors de son travail, n'aura pas la même attitude !

L'objectif, lors d'un échange, est d'amener son interlocuteur à une attitude ***Favorable***, voire ***Acquis***. Si le bonus obtenu grâce aux modificateurs permet d'obtenir un niveau égal ou supérieur à 100, alors c'est une réussite automatique.

En plus des attitudes ici exposées, les PNJ peuvent disposer d'attitudes spécifiques (cf. PNJ, p. 204), destinées à indiquer au gardien comment interpréter le PNJ.

Les cercles d'influence

Chaque investigateur, lors de sa création et selon son occupation, dispose de cercles d'influence (cf. p. 39). Ces cercles, comme indiqué dans l'encadré *Les attitudes*, page suivante, prédéfinissent un modificateur de relation.

Exemple : *Daisy Jones, dont le cercle d'influence éloigné est « Business », aura systématiquement un modificateur de +10 % avec toutes les personnes appartenant à ce milieu, car elle en connaît les codes et les manières.*



Interactions sociales et roleplay

Certains joueurs préfèrent gérer toutes les interactions sociales directement en roleplay, ce qui est une très bonne chose. Si votre table de jeu préfère cette méthode, ignorez simplement les règles de ce chapitre. Par contre, si les joueurs ne sont pas à l'aise pour faire ces interactions en roleplay, utilisez ces règles pour gérer ces situations. Par ailleurs, certaines situations nécessitent d'obtenir un résultat, comme les négociations ou les longs discours, qu'il est délicat de gérer en roleplay.

Conseil au gardien

L'attitude de l'investigateur

À l'instar des PNJ, les investigateurs peuvent avoir une attitude plus ou moins amicale. Le gardien devrait en tenir compte pour interpréter les PNJ, en appliquant les modificateurs d'attitude. Un investigateur qui va se montrer désagréable ou malpoli aura sans doute du mal à obtenir l'information souhaitée…

Les attitudes

Attitudes	Cercle d'influence	Modificateur
Hostile Menaçant, glacial, fanatique *Témoin totalement terrorisé, secret de famille, information confidentielle*	Ennemi	-20 %
Défavorable Inamical, distant, revêche, indifférent *Témoin réticent ou effrayé, secret, information sensible*	Opposé	-10 %
Neutre		/
Favorable Amical, cordial, sympathique, avenant *Témoin conciliant, rumeur connue de la plupart*	Éloigné	+10 %
Acquis Serviable, complaisant, affable, ouvert d'esprit *Témoin spontané, secret de polichinelle*	Proche	+20 %

Conseil au gardien

Les PNJ définis par l'Adversité

Certains PNJ très simples ne sont définis que par leur ***Adversité*** (cf. p. 73). Ce type de PNJ a une fonction précise, comme fournir des informations aux investigateurs. En ce cas, il suffira d'utiliser le niveau d'adversité et ignorer les modificateurs d'attitude, l'adversité incluant déjà celle-ci.

Exemple : *Le pêcheur qui sait que tous les soirs sans lune les contrebandiers utilisent la crique nord. Il a comme unique fonction dans le scénario de fournir cette information aux investigateurs, et il est défini simplement par une adversité de 60 %, car il ne sera pas aisé d'obtenir cette information de lui.*

Quand faire un test de social ?

Les tests d'interactions sociales ne devraient être utiles que dans les situations importantes ou les informations cruciales. La plupart du temps, cela peut se gérer soit en *roleplay* autour de la table, soit en fournissant les informations à obtenir.

Si l'attitude de l'interlocuteur est déjà à ***Acquis***, comme dans le cas de relations proches, cela ne veut pas pour autant dire qu'il cédera à toutes les demandes, surtout les plus délicates. Il y prêtera l'oreille, les prendra en considération, mais pourra très bien les décliner.

Une vision différente du monde

Dans *L'Appel de Cthulhu*, l'état de santé mentale des individus est prépondérant. En fonction du niveau de SAN de l'interlocuteur, il est plus ou moins difficile de le comprendre, ou de se faire comprendre de lui. Sa vision du monde n'est pas la même que celle communément admise (cf. *Gérer la Santé Mentale*, p. 101). Un modificateur aux interactions sociales s'applique, en plus de celui défini par l'attitude, si le niveau de SAN de l'interlocuteur est :

- À la moitié ou inférieur au niveau initial : -10 %
- Au quart ou inférieur au niveau initial : -20 %

Exemple : *Carter n'a d'autre choix que d'aller interroger un vieil ami à lui, Jeddediah, qui a été sérieusement ébranlé, pour comprendre les annotations d'une vielle carte. Comme Jeddediah à perdu plus de la moitié de sa SAN, Carter aura un malus de -10 % pour parvenir à le comprendre.*

Si les deux interlocuteurs sont au même niveau de SAN, on ignore ce modificateur. Même si leur vision ou leur état n'est pas totalement identique, ils ont tous deux eu l'occasion de soulever le voile, et cela suffit pour qu'ils parviennent à se comprendre intuitivement.

Exemple : *Alors que Carter peine à comprendre Jeddediah, il se rend compte qu'un autre pensionnaire du sanatorium à lui l'air de saisir toutes les subtilités de propos de ce « vieux fou ». Est-ce étonnant ? Il a lui aussi sérieusement souffert des affres de la perte de SAN !*

L'échange & la durée

Demander un simple renseignement, ça prend peu de temps, par contre, négocier un contrat, ou se mettre d'accord sur un timing pour une opération conjointe peut prendre du temps ! Cela se gère par des tests opposés ou des tests prolongés. Selon les situations, on utilisera la compétence de l'investigateur opposée à la *Volonté*, l'*Intuition*, la *Perspicacité*... selon la manière, comme détaillé dans *Manières de faire*, p. 127.

Interactions simples

Test opposé
Durée : Immédiate
Situations usuelles : *Demander au barman le nom de la belle assise seule à la table près de l'entrée, demander à la concierge ou au voisin si une personne est à son domicile ou non, demander son chemin à une personne au bord de la route,...*

Demander un renseignement, avoir un échange trivial ou tenir une conversation ne nécessite aucun test, mais si l'information recherchée est plus délicate, il faudra effectuer un test en opposition entre la compétence adéquate de l'investigateur et le niveau du PNJ.
La compétence de l'investigateur pourra être modulée par le modificateur d'attitude le cas échéant.
Si l'investigateur l'emporte, il parvient à ses fins. Dans le cas contraire, il n'obtient rien de son interlocuteur.

Exemple : *Oswald O'Flaherty, sur la piste de J. T. Radnec qu'il soupçonne d'avoir commandité le meurtre de Bridget, essaie de soutirer des informations à Juniper, une meneuse de revue de cabaret, amie de Bridget. Oswald effectue un test d'Interroger pour lequel il obtient une réussite spéciale. Il apprend non seulement que Bridget voyait régulièrement J. T., mais que Bridget était peut-être enceinte !*

Interactions avancées

Test prolongé
Durée : Rapide à interminable
Situations usuelles : *Faire passer aux aveux un témoin clef, négocier du matériel ou des autorisations incontournables pour pénétrer dans un territoire hostile, convaincre un auditoire du bien fondé de son point de vue,...*

Les interactions avancées fonctionnent à l'identique des interactions simples, à cette différence près qu'il faut amener l'interlocuteur à une attitude favorable grâce aux tests prolongés (cf. p. 82).

En fonction de l'intention du joueur, le gardien détermine :

- L'attitude initiale de l'interlocuteur (***Hostile*** à ***Acquis***)
- Le nombre de succès est défini par l'attitude initiale, qui donne le nombre de crans dont il faut faire évoluer l'attitude de l'interlocuteur afin d'arriver à ses fins
- La durée que représente chaque jet de dé (minutes à semaines)

Chaque succès facilite les choses en modifiant l'attitude de l'interlocuteur comme suit selon le résultat obtenu :

- **Réussite normale** : Non seulement c'est un pas vers la réussite, mais le niveau de relation s'améliore d'un cran
- **Réussite spéciale** : Deux succès sont acquis, et de plus le niveau de relation s'améliore de deux crans d'un coup

- **Réussite critique** : Le niveau de relation passe au beau fixe, avec le bonus maximal de 20 %
- **Échec** : Rien ne change, la situation stagne, seule la durée est allongée. En revanche, deux échecs consécutifs signifient que la relation se détériore d'un cran
- **Maladresse** : Non seulement il faudra obtenir un succès supplémentaire, mais en plus le niveau de relation se dégrade et fait passer l'attitude de l'interlocuteur à ***Hostile***

Exemple : *Oswald O'Flaherty mène l'interrogatoire serré de « Bob le surin » qu'il soupçonne d'avoir tué Bridget pour le compte de J. T. Radnec. Il souhaite surtout lui faire avouer que c'est Radnec qui a commandité ce meurtre. Le gardien détermine que Bob nie tout en bloc d'entrée de jeu. Son attitude est donc Hostile avec un malus de -20 %. Autrement dit, Oswald (Interroger 40 %) n'aura que 20 % de chances de lui faire cracher le morceau. Heureusement, le premier test est réussi ! Il obtient un succès et l'attitude de Bob passe à Défavorable seulement ! Oswald n'aura qu'un malus de 10 % pour le prochain test. Malheureusement, il obtient un échec. Il a passé une heure à cuisiner Bob sans obtenir d'avancées. Le troisième test est un succès, ce qui fait progresse l'attitude de Bob à Neutre. Oswald n'a plus de malus pour son test suivant qu'il réussit également, en obtenant une réussite spéciale ! L'attitude de Bob passe directement à Acquis. Oswald est parvenu à arracher l'aveu de Bob ! Il aura mis 4 heures pour les obtenir tout de même !*

Les tests combinés dans le cadre social

Les interactions sociales se prêtent particulièrement à l'usage des tests combinés (cf. p. 77), en jouant de ses prédispositions naturelles, c'est-à-dire ses *Attributs*. Un beau gosse aura sans doute bien plus de facilité à séduire son interlocuteur qu'un individu repoussant ! Jouer de ses *Attributs* dans le cadre social n'est nullement obligatoire. Cela peut grandement aider, mais est également plus risqué, car l'investigateur s'implique pleinement dans son action. Comme vu dans les tests combinés, un échec peut avoir un effet désastreux : se rater lorsque l'on essaye de jouer de ses muscles pour intimider un suspect aura tendance à se décrédibiliser plutôt que d'impressionner ! Il est donc tout à fait possible d'utiliser les compétences de la catégorie *Influence* sans recourir aux tests combinés.

Utiliser ses attributs

Selon l'attribut utilisé l'interprétation peut être variée. Celles-ci sont détaillées dans la section *Manières de faire*, page 127, pour chaque compétence. Mais voici les possibilités les plus courantes :

- **Connaissance** : Utiliser ses connaissances pour impressionner son interlocuteur, ou le noyer sous les informations. Faire croire que l'on est au fait de connaissances pointues alors que l'on n'y connaît rien, ou à l'inverse, faire montre d'une parfaite inculture et crétinerie pour « endormir » son interlocuteur
- **Corpulence** : Jouer sur son physique pour intimider ou s'imposer grâce à sa taille ou sa masse, ou à l'inverse jouer sur son côté chétif pour inspirer de la pitié, de la compassion
- **Intuition** : Mettre à profit son intelligence pour anticiper le raisonnement de l'interlocuteur, trouver une faille dans son raisonnement, ou encore noter un détail qui ne cadre pas entre le discours et l'apparence
- **Prestance** : Jouer de son charme, montrer que l'on est avenant, ou compréhensif. Compter sur son regard de braise pour paraître sympathique, ou à l'inverse jouer de sa « sale gueule » pour effrayer, intimider
- **Puissance** : Jouer de ses muscles, afin de montrer que l'on est prêt à utiliser la force physique pour obtenir ce que l'on souhaite, ou à l'inverse, jouer sur sa faiblesse pour se faire aider ou éviter un travail de force
- **Volonté** : Faire preuve de détermination, en donnant l'impression, vraie ou non, que l'on ne lâchera pas le morceau, que l'on est coriace, ou à l'inverse jouer sur le fait que l'on est très influençable et que l'interlocuteur pourra facilement arriver à ses fins

Utiliser d'autres compétences

Il est également possible d'utiliser d'autres compétences pour les tests combinés. C'est notamment le cas des compétences de la catégorie *Connaissance* et de la catégorie *Savoir-faire* pour étayer un discours par ses connaissances, ou pour convaincre un auditoire d'une nouvelle découverte, etc. Celles-ci sont également détaillées dans la section *Manières de faire*, page 127, pour chaque compétence.

La durée des interactions

L'encadré *Échelle temporelle & interactions sociales* ci-contre donnent des exemples d'actions selon leur durée habituelle. Le gardien pourra s'en inspirer afin de définir au mieux la durée des actions sociales entreprises par les investigateurs.



Échelle temporelle & interactions sociales

Immédiate (Secondes à minute)
- Demander un renseignement simple
- Demander son chemin
- Acheter une baguette
- Utiliser une fausse carte officielle
- Partie de Bonneteau

Rapide (Minutes à heure)
- Conversation triviale
- Recueillir un témoignage spontané
- Acheter une voiture
- Obtenir un mandat
- Partie d'échecs

Longue (Heures à journée)
- Débat philosophique
- Cuisiner un suspect
- Participer à une vente aux enchères
- Obtenir un plan du cadastre
- Partie de poker endiablée

Très longue (Journées à semaine)
- Négociations commerciales
- Faire passer aux aveux un suspect réticent
- Acheter le matériel pour une expédition
- Obtenir un visa
- Se faire admettre dans un club privé

Interminable (Semaines à mois)
- Négociations diplomatiques
- Établir l'emploi du temps détaillé d'un suspect
- Négocier l'achat une collection de livres rares
- Régler les formalités d'une succession
- Entretenir une correspondance épistolaire

Interpréter la qualité de réussite

La qualité de réussite lors des interactions peut radicalement changer l'attitude de l'interlocuteur. Cela peut créer des situations surprenantes, voire peu cohérentes. Il est nécessaire d'interpréter ce résultat pour comprendre ce qui s'est passé.

Réussites critiques
La réussite critique représente un argument clef, qui est une véritable révélation, un déclic, pour l'interlocuteur. Il vient de saisir un point essentiel qui modifie clairement son comportement.

D'autres interprétations peuvent également expliquer ce brusque changement. Peut-être le gangster qui agressait l'investigateur a-t-il reconnu en ce dernier un vieil ami d'enfance, ou quelqu'un originaire du même village que lui.

Réussites spéciales
Une réussite spéciale peut représenter un argument qui fait réfléchir l'interlocuteur, ou lui a fait reconsidérer sa position. L'investigateur a clairement marqué un point.

Peut-être que cette réussite spéciale signifie également qu'il a touché une corde sensible, qui le rend nettement plus agréable aux yeux de son interlocuteur.

Maladresse
Une maladresse est un faux pas, une bourde. Au mieux, cela peut signifier que l'investigateur a abordé un sujet tabou, ou qu'il s'est aventuré sur une pente glissante. Au pire, il a mis les pieds dans le plat et s'est totalement discrédité.

Option : Combien de gens dans la foule ?

Déterminer le nombre de personnes convaincues dans une foule peut être un moyen intéressant pour gérer ces situations, et ce au travers d'un test prolongé. À chaque test effectué, il faut alors considérer la marge de réussite obtenue. Celle-ci représente le pourcentage de personnes qui ont été influencées. Le gardien devra déterminer le seuil critique à atteindre : 50 %, 75 % de la foule, ou même 100 %. L'objectif est alors d'atteindre ce pourcentage ! Chaque réussite augmente le pourcentage, et chaque échec le diminue !

Exemple : *Carter Ligthbourne, devant un parterre de scientifiques, essaie de les convaincre d'avaliser le montage d'une expédition. Le gardien décide qu'il suffira de convaincre les deux tiers des éminences présentes, soit 66 %. Carter obtient à son premier test une réussite avec une marge de 24 % et un second test avec une marge de 28 % ! Au total, soit 52 % des scientifiques, sont convaincus au bout de 2 tests. Il ne lui reste plus qu'a convaincre 14 % de ceux-ci pour obtenir leur aval. Mais le test suivant est un échec, avec une marge de 12 %. Carter a fait un faux pas, et seuls 40 % restent convaincus par ses arguments ! Il lui reste à obtenir une marge de 26 % pour parvenir à les convaincre !*

Les circonstances

Le contexte général peut avoir une grande influence sur les interactions sociales. Il est en effet bien plus facile de séduire une jeune fille dans une roseraie qu'au fond d'un égout malodorant ou de mener un interrogatoire dans une pièce au calme qu'en pleine soirée dansante… Si le lieu est propice ou non à l'action souhaitée, il est possible d'appliquer un modificateur, en plus de l'attitude, comme suit :

- Lieu inadapté : -10 %
- Lieu bien adapté : +10 %

Exemple : *Martha Sutcliffe a réussi à entrer en contact avec le comptable de J.T. Radnec et a obtenu un entretien discret, à l'heure de pointe dans la brasserie la plus courue de la ville. Ambiance peu propice pour avoir une conversation à tête reposée ! Martha subira donc un malus de -10 % à sa compétence Interroger (40 %). Elle aura tout intérêt à parvenir à le convaincre de se voir dans un lieu calme, dans lequel elle bénéficiera d'un bonus de +10 % !*

Parler le même langage

Parler la même langue, ou connaître le jargon spécifique d'un corps de métier, est un atout non négligeable pour se faire comprendre. Mais cela n'est pas toujours le cas. Si l'investigateur pratique la langue en question, un simple test de compétence est suffisant (et si son degré de maîtrise est ***Professionnel*** ou ***Expert***, la réussite est acquise), mais s'il n'en dispose pas, il faut soit recourir à un interprète, soit se débrouiller autrement.
Si nécessaire, pour reconnaître une langue étrangère, un test de *Connaissance* est suffisant.

Faire appel à un interprète

Augmente le laps de temps d'un cran
Aucun test n'est requis pour faire appel à un interprète, mais il faut garder à l'esprit certains points : est-il fiable, est-ce une personne de confiance ? Surtout s'il s'agit de négocier quelque chose de sensible. La traduction est-elle correcte ou fidèle ? Le gardien pourra soit en décider dans l'intérêt narratif de l'histoire, soit déterminer le niveau de l'interprète et effectuer un test afin de déterminer si l'interprète traduit correctement les propos des uns et des autres…

Parler avec les mains

Augmente le laps de temps à son maximum
Lorsqu'aucune autre solution n'est disponible, le seul moyen est d'utiliser le langage universel, c'est-à-dire le langage corporel. Soit l'investigateur a choisi cette compétence comme langue étrangère, auquel cas il suffit d'effectuer un simple test de compétence. Sinon, tout un chacun pourra s'y essayer en obtenant une réussite spéciale pour se faire comprendre. Cette méthode ne permet cependant que des échanges simples, et non une discussion poussée.

Exemple : *Oswald O'Flaherty a remonté la piste, mais pour cela, il a dû se rendre au Caire. Et même si beaucoup d'Anglais y séjournent, il n'a eu d'autre choix que de se fier à un guide local qui baragouine trois mots d'anglais. Oswald n'aura que 13 % de chances (1/5e de sa compétence Langue Maternelle) pour parvenir à comprendre le jeune guide local.*

Cultures différentes

Le fait d'appartenir à la même corporation, caste sociale ou culture peut souvent faciliter les relations entre deux personnes. À l'inverse, deux interlocuteurs appartenant à des univers opposés éprouveront des difficultés à communiquer car leur conception du monde diverge. Lorsqu'un investigateur tente une interaction sociale, son test s'accompagne du malus indiqué comme dans le tableau *Différences de culture* ci-dessous, en fonction de la culture à laquelle appartient son interlocuteur.

Exemple : *Winnie Kolchack, même s'il n'est pas un Lord, est néanmoins empreint de sa culture anglaise. Confronté à un coolie chinois à Hong Kong, il n'arrive décidément pas à saisir sa conception du monde. Tous deux subiront un malus de -10 % à leurs compétences d'influence pour parvenir à se mettre d'accord sur la montre que le coolie essaye de vendre à Winnie !*

Les foules

Lorsque l'on s'adresse à une foule, il faut prendre en considération son attitude globale, ou, si elle dispose d'un leader, la sienne. Quoi que l'on souhaite faire, la convaincre, la rallier à son point de vue ou la ramener à la raison, il faudra utiliser les règles d'interactions avancées afin de l'amener là où on le souhaite.
Les circonstances peuvent influer de la manière suivante :

- Foule en colère, inquiète ou dispersée : - 10 %
- Foule paniquée ou captivée par un événement : - 20 %

Ce malus se rajoute au modificateur d'attitude. De fait, il peut se révéler très délicat d'arriver à faire cesser un lynchage, un pillage, ou une fuite irrationnelle.
Si la foule a un leader, alors il faut entreprendre une joute entre celui-ci et l'investigateur, sous la forme d'un test avancé en tenant compte de l'attitude du leader. Le vainqueur de cet échange gagnera l'adhésion de la foule.

Exemple : *Carter Ligthbourne, perdu au milieu de l'Afrique, doit faire face à la grogne des porteurs qui refusent de continuer leur route, par peur de la malédiction qui plane sur la vallée de la sorcière blanche. De plus, il subit un malus de -10 % car les porteurs sont inquiets à l'idée d'aller dans la vallée. Il devra donc obtenir 20 ou moins à son test pour parvenir à les convaincre de le suivre.*

Différences de culture

Culture	Mod.	Exemple
Identique	+20 %	Deux médecins, même cursus scolaire, même famille
Semblable	+10 %	Appartenant au corps médical, même université, même village
Différente	-10 %	Opposant à la médecine moderne, cultures différentes (anglo-saxonne et asiatique), même ville, mais quartiers différents
Antipodes	-20 %	Individu qui rejette la médecine moderne, colonialiste et défenseur de l'indépendance, mafieux irlandais et sicilien…

Manières de faire

Embobiner la personne en face en un tour de main, la convaincre de la véracité de ses propos, ou la faire passer aux aveux, représente autant de compétences différentes à utiliser. Pour chacune sont détaillées les spécificités, ainsi que les tests combinés possibles et quel niveau leur opposer.

Baratiner

Compétence : *Baratin*
Effet éphémère
Interaction simple
Situations usuelles : *Se faire passer pour un officiel, en montrant subrepticement une carte sans laisser le temps de la détailler, obtenir l'accès au bureau en jouant de son charme auprès de la secrétaire, faire croire au shérif qu'un grave accident est arrivé à 2 kilomètres au nord, pour avoir le temps de prendre la tangente,...*

Baratiner un individu prend peu de temps, mais l'effet est éphémère. L'interlocuteur se rendra assez vite compte qu'il s'est fait embobiner. Selon la qualité de réussite obtenue, la durée de l'effet pourra varier :

- **Réussite normale** : Échelle temporelle *Rapide* (minutes à heure)
- **Réussite spéciale** : Échelle temporelle *Longue* (heures à journée)
- **Réussite critique** : Échelle temporelle *Très longue* (journées à semaine)

Par contre, en cas d'échec, l'interlocuteur se rendra tout de suite compte de la supercherie !

Baratin combiné à...

- **Un attribut** : *Connaissance* pour noyer son interlocuteur sous une pléthore d'informations, *Corpulence* pour tenter de l'intimider, *Intuition* pour raconter ce que veut entendre l'autre, *Volonté* pour lui faire croire que l'on est prêt à lui couper une oreille pour le faire avouer, *Prestance* pour jouer de son charme ou faire preuve d'humour pour détendre l'atmosphère,...
- **Une compétence** : *Métier* pour faire croire que la tâche est complexe ou que le matériel est irréparable grâce à un charabia technique, *Bureaucratie* pour enfumer l'autre sur des autorisations ou un niveau d'accès, *Médecine* pour faire croire qu'il a une maladie incurable et va terriblement souffrir, ou à l'inverse que son affliction est bénigne,...

Baratin opposé à...

Par défaut, *Baratin* est opposé à la compétence *Perspicacité*. Il est également possible de l'opposer à une compétence précise si un domaine précis est concerné, comme dans le cas où un garagiste essayerait de faire croire qu'il faut changer une pièce en parfait état. Il faudrait alors opposer *Baratin* à *Métier : mécanique*.

Persuader

Compétence : *Persuasion*
Effet à long terme
Interaction avancée
Situations usuelles : *Rallier un professeur d'archéologie à sa théorie pour obtenir son appui, convaincre les autorités locales du bien fondé de sa théorie à propos des récentes disparitions dans la région, persuader son interlocuteur que l'on a fait des études et obtenu des diplômes alors que l'on a jamais mis les pieds à l'université,...*

Contrairement à *Baratin*, *Persuader* nécessite de prendre de temps pour être mis en œuvre. Par contre, une fois l'interlocuteur persuadé, il le reste. Lorsqu'un investigateur essaie de persuader un interlocuteur, le gardien devra définir le nombre de réussites à obtenir et la durée que représente chaque jet de dé, comme pour toute action prolongée (cf. *Les interactions avancées*, p. 124).

Persuasion combinée à...

- **Un attribut** : *Volonté* pour imposer son point de vue, *Intuition* pour étayer son discours par la logique, *Connaissance* pour argumenter et faire appel à la raison, *Corpulence* ou *Puissance* pour prendre une position dominante dans la discussion,...
- **Une compétence** : La catégorie de compétences *Connaissance* pour exposer son raisonnement avec des faits précis ou des preuves, *Criminalistique* pour confondre un suspect aux yeux des jurés ou du shérif, *Arme à feu* pour imposer sa volonté,...

Persuasion opposée à...

Par défaut, *Persuasion* est opposé à la *Perspicacité* de l'interlocuteur. Il est également possible de l'opposer à un domaine précis, comme une compétence de science dans le cas d'un débat scientifique.

Négocier

Compétence : *Négociation*
Interaction avancée
Situations usuelles : *Négocier un accord avec une tribu locale pour obtenir le droit de faire passer l'expédition sur leurs terres, trouver un accord avec un suspect afin qu'il dénonce le reste de la filière, parvenir à mettre au point les détails d'une opération d'infiltration pour la mener conjointement et efficacement, marchander le prix d'une pièce de collection chez un antiquaire,...*

Mener une négociation s'effectue au travers d'une interaction avancée (cf. p. 124). Le gardien devra juger de la durée en s'aidant de l'échelle temporelle page 125.

Négociation combinée à...

- **Un attribut** : *Prestance* pour obtenir une ristourne, *Endurance* pour les repas d'affaires, *Intuition* pour ne pas se laisser avoir lors d'une négociation, *Connaissance* pour avoir accès à des informations utiles,...
- **Une compétence** : Les compétences de la catégorie *Connaissance*, pour ne pas se tromper sur l'authenticité d'un objet, *Métier : mécanique* pour acheter un véhicule d'occasion,...

Négociation opposée à...

Par défaut *Négociation* est opposé à *Négociation*, mais il est également possible d'y opposer la compétence *Perspicacité* le cas échéant.

71.
Un homme a vendu son âme
au diable - retrouve sa
famille à l'issue d'un
voyage. La vie
ensuite - la peur,
l'horreur qui culmine.

Preuves à l'appui

Fournir des preuves de ce que l'on avance, surtout dans un jeu d'investigation comme *L'Appel de Cthulhu*, peut se révéler essentiel pour convaincre son auditoire. La qualité des preuves fournies peut modifier l'attitude de l'interlocuteur en agissant comme un argument de poids, ou à l'inverse :

- Photos nettes, preuve physique évidente : +20 % ou 2 crans vers *Acquis*
- Témoignage de première main, résultats d'analyse certifiés : +10 % ou 1 cran vers *Acquis*
- Témoignage rapporté, photos floues, aucune preuve matérielle : -10 % ou 1 cran vers *Hostile*
- Rumeurs, légendes, hypothèses : -20 % ou 2 crans vers *Hostile*

Exemple : *Suite à une nuit d'angoisse, un des investigateurs a réussi à prendre une photo de l'étrange créature qui les a agressés. Afin d'appuyer ses propos, il montre celle-ci au shérif pour l'inciter à prendre des mesures et faire évacuer le secteur. Malheureusement pour l'investigateur, la photo ne montre qu'une tache floue, qui pourrait simplement être une ombre. Elle n'est nullement convaincante et provoque l'effet inverse. L'attitude du shérif se décale de deux crans vers Hostile... Il faudra faire preuve de diplomatie afin de le convaincre désormais !*

Ce que je dis,
c'est que
la religion
est toujours
utile aux masses –
qu'elle joue un rôle
irremplaçable dans
la conduite
de leur existence...
L'animal humain
est frustre
et incurablement
superstitieux,
il a
d'ailleurs
toutes les raisons
biologiques
et historiques
de l'être...
Enlevez-lui
son dieu et ses
saints chrétiens,
et il se tournera
vers d'autres
objets
d'adoration.

H. P. Lovecraft,
lettre à Woodburn Harris, 1929

Interroger

Compétence : *Interroger*
Interaction simple ou avancée
Situations usuelles : *Cuisiner un suspect, obtenir des informations auprès des témoins, se faire relater les faits de la manière la plus précise possible,...*

Interroger permet d'obtenir des informations d'un tiers, que ce soit dans une salle d'interrogatoire, dans la rue en recueillant un témoignage, autour d'un bon repas ou sur l'oreiller, ou simplement en engageant une discussion a priori banale dans l'optique d'obtenir des renseignements.
Selon le type d'indice disponible (évident, dissimulé ou secret), il sera plus ou moins aisé de les obtenir, comme indiqué au début de ce chapitre, dans *Obtenir des informations*, page 123.

Interroger combiné à...

- **Un attribut**: *Corpulence* ou *Puissance* pour interroger avec rudesse ou en étant menaçant, *Intuition* pour déceler les incohérences dans les informations glanées, *Prestance* pour se montrer compréhensif et empathique avec le suspect, *Volonté* pour lui faire comprendre qu'il n'aura pas le dernier mot,...
- **Une compétence**: *Criminalistique* pour faire craquer le suspect sur un point de détail, *Perspicacité* pour déceler un mensonge ou une omission, *Corps à corps* pour malmener physiquement le suspect, *Négocier* pour trouver un accord avec un malfrat,...

Interroger opposé à...

Interroger est le plus souvent opposé soit à l'*Adversité* des PNJ, soit à leur *Volonté*. (cf. *Les Personnages Non Joueurs*, p. 204). Cependant, si l'interlocuteur dispose de la compétence *Interroger*, il sera possible de l'y opposer, celui-ci connaissant les techniques et astuces de l'interrogatoire.

Performances artistiques

Compétence : *Pratique Artistique*
Interaction simple ou avancée
Situations usuelles : *Se produire devant un public dans le cadre d'une pièce, d'un tour de chant, etc. Exposer ses créations dans une galerie, improviser un morceau en public, faire une lecture d'un de ses textes,...*

Pratiquer un art requiert la plupart du temps un test simple afin de déterminer si l'œuvre ou la prestation est réussie. Selon la qualité de réussite, l'œuvre sera plus ou moins bien réussie, voire unique et exceptionnelle en cas de réussite critique.

Pratique artistique combinée à...

- **Un attribut**: *Prestance* pour flamboyer devant son public, *Volonté* pour aller au bout de son œuvre, *Connaissance* pour varier son champ lexical,...
- **Une compétence**: *Connaissance artistique* pour créer une œuvre originale ou un plagiat, *Mythe de Cthulhu* pour retranscrire l'indicible aux yeux de la masse aveugle,...

Pratique artistique opposée à...

Il est possible d'opposer *Pratique Artistique* à *Culture Artistique*, dans le cas d'un critique d'art qui juge l'œuvre. Mais la plupart du temps, un test simple sera suffisant.

Jouer

Compétence : *Jeu**
Durée : *Rapide à interminable*
Même si c'est assez rare dans les scénarios, les parties d'échecs ou de poker peuvent se révéler très intéressantes, surtout si leur enjeu est autre que financier. Imaginez une partie d'échecs dont l'enjeu est la libération des investigateurs, ou la clef pour obtenir une information cruciale...
S'il s'agit de jouer juste par distraction lors d'un voyage, ou pour tuer le temps pendant que les investigateurs sont en planque, inutile de faire des tests. Par contre, s'il y a un enjeu, il faudra faire un test prolongé (cf. p. 82) avec des tests en opposition entre les compétences *Jeu* des personnages impliqués. Chaque jet de dé représente alors un mouvement, un tour de table, ou une passe. Le nombre de parties à remporter est fixé par les joueurs.
Pour décider si l'investigateur a oui ou non l'envie de se refaire grâce à une nouvelle partie, surtout en cas de perte, un test de *Volonté* est souhaitable. En cas d'échec, le démon du jeu aura raison de lui et du peu de fortune qui lui reste...

Exemple : *Pour une partie de poker, les joueurs se mettent d'accord qu'elle se déroulera en 3 manches, chacune en 3 jets de dés. Et il faut remporter 2 manches pour l'emporter. Il faudra donc effectuer 3 tests en opposition pour chacune des 3 manches.*

Jeu combiné à...

- **Un attribut**: *Intuition* pour faire preuve de stratégie, *Connaissance* pour utiliser les règles à son avantage, *Prestance* pour distraire ou bluffer l'autre, *Volonté* pour imposer son style de jeu,...
- **Une compétence**: *Dissimulation* pour mettre des cartes dans sa manche ou pour le bonneteau, *Perspicacité* pour relever les failles du jeu ou les tics de l'adversaire,...

Jeu opposé à...

La compétence *Jeu* est le plus souvent opposée à la compétence *Jeu* des adversaires. Cependant, il est possible de l'opposer, pour la première partie seulement, à un test de chance à 50 %. C'est la chance du débutant!

Tricher

Que l'on triche ou non, les règles ne changent pas. Simplement, si l'un des joueurs déclare tricher et obtient une maladresse, l'adversaire se rendra compte de la tricherie, avec les conséquences que cela implique selon sa psychologie.

Exemple : *Un des investigateurs a décidé de tricher. Il effectue ses tests normalement, mais si jamais il obtient une maladresse, son adversaire s'apercevra tout de suite de la tricherie. Le gardien devra alors déterminer quelle attitude celui-ci adopte : Il peut s'énerver, passer sous silence et demander des comptes après, etc.*

Gérer les pertes et les gains

Si de l'argent est mis en jeu, il faut utiliser le niveau de vie. Chacun mise les points qu'il souhaite. Chacun des points représente 1 % de niveau de vie. En cas de gain, le *Niveau de vie* de l'investigateur est augmenté temporairement (un mois) de la mise, à l'inverse, s'il perd, celui-ci est baissé du montant de la mise. Pour plus d'informations sur la gestion de l'argent, reportez-vous à *Gérer l'argent et les achats*, p. 131.

Exemple : *La mise est définie arbitrairement à 15 % par le joueur. Malheureusement pour lui, il perd. Son niveau de vie baisse de 15 % pour le mois à venir, après quoi il reviendra à la normale.*

Jouer de ses atouts

Vêtir son plus bel uniforme, jouer de son charisme naturel, ou impressionner grâce à sa voiture de luxe sont autant d'atouts qui peuvent peser dans la balance lors des interactions sociales. Mais encore plus important, faire preuve de psychologie ou savoir utiliser ses alliés et connaissances peut se révéler crucial et faire la différence.

Soigner son apparence

Compétences : *Savoir-vivre, Imposture*
Attribut : *Connaissance*
Nécessite de disposer de temps pour se préparer

Que l'on prenne grand soin de sa personne, ou que l'on soit totalement débraillé, l'attitude de l'interlocuteur pourra en être fortement modifiée ! Venir à une soirée habillé en haillons, ou aller fouiner dans les bas-fonds en smoking n'aide pas à se faire accepter et à avoir une discussion constructive... Il faut décaler l'attitude de l'interlocuteur comme :
- **Apparence inadaptée** : Décalage d'un cran vers *Hostile*
- **Apparence totalement inadaptée** : Décalage de deux crans vers *Hostile*
- **Apparence adaptée** : Décalage d'un cran vers *Acquis*
- **Apparence particulièrement bien adaptée** : Décalage de deux crans vers *Acquis*

Pour bénéficier de ce modificateur d'attitude, le joueur doit clairement déclarer que l'investigateur prend le temps de soigner son apparence au préalable. Un test simple de *Savoir-vivre*, d'*Imposture* ou de *Connaissance* (en fonction de l'intention) peut être demandé pour vérifier la pertinence de l'apparence adoptée.

Exemple : *Daisy Jones, dans l'espoir d'impressionner de riches mécènes, a décidé de les éblouir en revêtant ses plus beaux atours. Cela lui confère un décalage de deux crans de l'Attitude vers Acquis. Elle espère bien les plumer jusqu'au dernier pour financer cette expédition en Amérique du Sud !*

Jouer la comédie

Compétence : *Imposture*
Situations usuelles : *Se faire passer pour un officiel, un clochard, faire croire que l'on est en incapacité ou blessé pour tromper son adversaire, entrer dans la peau d'un adorateur pour infiltrer un culte,...*

Rentrer dans la peau d'un personnage, en dehors d'une scène pour une représentation, peut s'avérer très utile lors d'une enquête : se déguiser pour filer discrètement un suspect, se faire passer pour un agent officiel afin d'obtenir des informations non accessibles aux « civils », etc. Pour réussir à se déguiser et rentrer dans la peau du personnage (attitude, tics, manière de se mouvoir), il faut disposer de la tenue, éventuellement d'une trousse de maquillage et de postiches, et effectuer un test d'*Imposture*. Selon les différences entre l'investigateur et la personne pour qui il souhaite se faire passer, le test peut être modulé comme suit :
- Forte ressemblance avec la cible : + 20 %
- Ressemblance avec la cible : + 10 %
- Corpulence différente : - 10 %
- Corpulence très différente : - 20 %

En effet, il peut se révéler délicat pour un grand costaud de se faire passer pour un petit maigre...

S'il s'agit seulement de se faire passer pour un type d'individu (officiel, clochard,...), sans chercher à ressembler à une personne précise, ces modificateurs ne s'appliquent pas.
Il est important de noter la qualité de réussite du test d'*Imposture* sur une feuille de brouillon, car celle-ci servira à déterminer si l'imposture est détectée ou non.

Les aides matérielles

S'aider de matériel particulièrement bien adapté à la situation, comme une carte officielle, un costume plus vrai que nature ou d'accessoires est le gage d'une imposture réussie.
- Objet particulièrement adapté : + 20 %
- Objet adapté : + 10 %
- Objet inadapté : - 10 %
- Objet particulièrement inadapté : - 20 %

Exemple : *Oswald décide de se faire passer pour un inspecteur, afin d'avoir accès au dossier médical d'un suspect. Pour cela il enfile son seul costume 3 pièces sombre et se munit d'une fausse carte officielle. Il bénéficiera ainsi d'un bonus de +20 % pour convaincre l'infirmière en en chef de lui laisser jeter un œil sur les dossiers, et au passage lui soutirer quelques informations.*

Repérer une imposture

Pour repérer une imposture, il faut effectuer un test opposé de *Vigilance* ou de *Perspicacité*. Le niveau opposé étant en ce cas celui du test d'*Imposture* dont on a conservé la marge de réussite afin de la comparer à la marge du test de *Vigilance*.
Cependant, il faudra que ce soit une action volontaire. Si le personnage n'a aucune raison de se méfier, il n'y aura aucune raison de faire ce test.

Jouer de son rang social

Test combiné avec Crédit
Laps de temps augmenté d'un cran

Utiliser son *Crédit* pour appuyer ses propos, son argumentaire, ou pour obtenir une faveur ou un service est chose courante pour les individus ayant une position sociale un minimum élevé. Afin de l'utiliser, il faut avoir un niveau de *Crédit* supérieur d'au moins 20 % à celui de son interlocuteur.
Si tel est le cas, il suffit d'effectuer un test combiné, avec pour résultat les effets usuels de

Conseil au gardien

L'habit fait-il le moine ?

Selon l'époque ou la culture, l'apparence peut être synonyme de rang social. Selon les circonstances, l'apparence débraillée ou aisée d'un investigateur peut jouer sur l'attitude de ses interlocuteurs. Un investigateur en grande tenue aura probablement plus de crédit aux yeux du shérif local, même s'il est crotté, qu'un investigateur dépenaillé et vêtu d'habits ordinaires. Il conviendra d'ajuster l'attitude des PNJ en fonction, en s'inspirant des modificateurs d'attitude.

88.
Un philosophe solitaire
aime un chat - il
l'hypnotise
en lui parlant sans
cesse et
en le regardant.
Après sa mort, le chat
montre par certains
signes qu'il accueille
désormais
sa personnalité. N.B.
Il a dressé le chat,
et le laisse à un ami,
en lui enjoignant
de fixer, à l'aide
d'un harnais,
une plume à sa patte
avant droite.
Plus tard le chat trace
des mots
de l'écriture
du défunt.

De l'usage de Contacts & Ressources

En aucun cas la compétence *Contacts & Ressources* devrait permettre d'obtenir une information clef ou du matériel permettant la résolution d'un scénario par un simple jet de dé. Si la solution était connue, le scénario n'aurait plus de raison d'être.

Ces compétences permettent d'obtenir des informations ou des ressources complémentaires, utiles, et qui peuvent contribuer à l'avancement de l'histoire, comme obtenir les plans d'une villa pour s'y introduire, une planque, les clefs d'un labo pour des analyses discrètes, ou de connaître les rumeurs, les derniers arrivants en ville.

Certaines informations peuvent nécessiter des recherches de la part des relations de l'investigateur et n'être disponibles que plusieurs heures, voire jours après la demande. Le gardien devra estimer le temps nécessaire en ce cas. (cf. *Les indices complexes*, p. 116)

Se faire de nouveaux contacts

Au fil des scénarios, les investigateurs ont l'opportunité de rencontrer beaucoup de gens. Au fil du temps, il faut veiller à noter les personnes qui ont été rencontrées, ainsi que le cercle auquel elles appartiennent. Il faut bien entendu tenir compte de ce qui s'est passé, des circonstances, ainsi que des relations entretenues avec elles. Les investigateurs aguerris disposeront rapidement d'un véritable réseau de contacts aux savoirs très variés, qui pourra s'avérer très utile. Il faut cependant veiller à entretenir son réseau relationnel, ne serait-ce que par un échange épistolaire.

Sur le dos de la fiche d'investigateur, la section ***Contacts*** est prévue à cet effet (cf. ci-dessous). Il est possible d'y noter le nom du contact, l'attitude dont il a fait montre, ainsi que les circonstances et le scénario dans lequel il a été rencontré pour la première fois.

Contacts
Nom
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

celui-ci (cf. p. 77). En cas de réussite, cela signifie que l'interlocuteur se sera montré sensible au rang social du personnage. Son attitude est décalée d'un cran supplémentaire vers *Acquis*.

Faire preuve de bienséance

Test combiné avec Savoir-vivre
Laps de temps augmenté d'un cran
Le savoir-vivre permet de savoir comment se comporter en fonction de la situation, que ce soit dans une soirée mondaine ou avec un chef de tribu en plein désert. Pour faire preuve de *Savoir-vivre*, il suffit d'effectuer un test combiné, avec pour résultat les effets usuels de celui-ci (cf. p. 77). En cas de réussite, cela signifie que l'investigateur applique les codes sociaux les mieux adaptés à la situation. Son attitude est décalée d'un cran supplémentaire vers *Acquis*.

Faire preuve de psychologie

Compétence : *Test combiné avec Psychologie*
Laps de temps augmenté à son maximum
Comprendre la psychologie de son interlocuteur peut se révéler être un atout de poids lors d'une interaction sociale. Pour cela, il faut prendre le temps de l'écouter, d'analyser son comportement. Il faut passer au moins une demi-heure à tenir une discussion banale, parler de choses et d'autres, afin de pouvoir se faire une idée de l'individu.
Une fois ce temps passé à se faire une idée de son interlocuteur, il est possible de faire un test combiné avec *Psychologie* et la compétence souhaitée. En cas de réussite, l'investigateur a su décrypter le mode de fonctionnement de son interlocuteur. Son attitude est décalée d'un cran supplémentaire vers *Acquis*.

Utiliser ses relations

Compétence : *Contacts & Ressources*
Dans le cadre d'une enquête, il peut être très important de rechercher des informations ou de l'aide grâce à son tissu relationnel, ne serait-ce que pour savoir quelles rumeurs courent actuellement en ville. Chaque investigateur, grâce à son occupation, dispose de trois cercles d'influence à la création : proche, éloigné et opposé (cf. *Les cercles d'influence*, p. 39). Ces cercles déterminent les milieux qu'il connaît, et définissent l'attitude de l'interlocuteur, comme indiqué dans le tableau *Les attitudes*, p. 124. Ils sont très utiles pour gérer les contacts et les ressources auxquels l'investigateur peut faire appel.

Afin de se renseigner auprès de son réseau relationnel, il suffit d'effectuer un test simple de *Contact & Ressources* par cercle contacté, avec le modificateur approprié comme indiqué dans le tableau des attitudes (cf. p. 124).

Pour chaque cercle contacté, il faut y passer de quelques minutes à une heure (échelle temporelle : durée rapide), le temps de faire preuve de courtoisie, etc. Cette durée peut être allongée selon le moyen de communication disponible. Un échange par télégrammes prendra plus de temps que le téléphone, de même s'il faut se déplacer.

Selon le degré de réussite, il sera possible d'obtenir des informations plus ou moins confidentielles :
- **Réussite normale** : Indice évident ou aide simple
- **Réussite spéciale** : Indice dissimulé ou aide qui présente des difficultés
- **Réussite critique** : Indice secret ou aide qui peut se révéler dangereuse
- **Maladresse** : Le contact se froisse et il faudra passer du temps à rétablir cette relation

Les contacts

Grâce à la compétence Contacts, l'investigateur peut contacter les personnes faisant partie de ses cercles d'influences afin de trouver des renseignements et des informations.

Usage usuel : *Savoir dans quel bar Candy Sue a l'habitude de faire son spectacle, faire appel à un spécialiste pour avoir son avis, rester au fait des dernières rumeurs en date, se faire une idée de qui est derrière le braquage de la bijouterie, apprendre que Mae, la sulfureuse actrice, a profité de son voyage à l'étranger pour se faire avorter, apprendre dans quelles circonstances Harvey Walters est décédé,…*

Exemple : *Martha Sutcliffe enquête sur J.T. Radnec, un riche oisif qui parcourt le monde, et pour cela elle cherche à connaître les rumeurs à son propos. Elle décroche donc son téléphone et appelle ses divers contacts. Avec son niveau de 40 % en Contacts & Ressources, elle a un niveau de 60 % auprès du milieu des Globe-Trotters (cercle Proche), grâce à son bonus de 20 %, et de 50 % auprès du milieu culturel (cercle Éloigné), avec le bonus de 10 %, et seulement de 30 % auprès de ses confrères et concurrents (cercle Opposé), pour lequel elle a un malus de 10 %. Pour chaque cercle contacté, elle y passe près d'une demi-heure (échelle de durée rapide). Au bout d'une heure et demie de discussions, et de deux réussites normales et d'une réussite spéciale obtenues, elle a fini par dénicher une information précieuse : il semblerait que Radnec ait une société écran ! Enfin une piste concrète !*

Les ressources

Avec la compétence Ressources, l'investigateur peut trouver de l'aide ou du matériel au travers de son réseau relationnel.

Usage usuel : *Emprunter de l'argent sans intérêt, obtenir l'accès à un laboratoire pour effectuer des analyses soi-même, profiter d'une planque pour se mettre au vert, avoir accès à des plans du cadastre en vue d'une intrusion, emprunter un véhicule, des habits,…*

Exemple : *Oswald a besoin des plans de la clinique où Bridget a suivi une cure. Il est persuadé qu'il y trouvera des preuves de la culpabilité de Radnec. Heureusement pour lui, un test de Contact & Ressources lui permet de les obtenir auprès de la secrétaire de la Mairie, qui a accès au cadastre. Il devra cependant se fendre d'une invitation à dîner !*

Utiliser son niveau de vie

Test combiné avec le Niveau de Vie

Faire montre de sa richesse peut influencer son interlocuteur dans certaines situations, notamment en cas de négociation. Pour que cela soit probant, il faut que :

- L'interlocuteur soit sensible à l'argent
- Que le niveau de vie soit supérieur d'un cran au moins à celui de l'interlocuteur

Pour influencer grâce à sa fortune, il faut effectuer un test combiné avec la compétence d'influence choisie et le pourcentage de son *Niveau de Vie*. En cas de :

- ***Réussite***, l'attitude de l'interlocuteur se décale d'un cran vers *Acquis*
- ***Échec*** ou ***Maladresse***, l'interlocuteur se froisse et passe à une attitude *Hostile*

Un test simple de *Psychologie* ou de *Perspicacité* peut aider à déterminer si l'interlocuteur est sensible ou non à la richesse, et ainsi éviter de commettre un impair.

Faire montre d'aisance financière peut se révéler dangereux dans certaines situations, surtout dans les milieux défavorisés, car au mieux cela peut déclencher de l'hostilité, et au pire susciter des convoitises…

Soudoyer

Compétence : *Psychologie ou Perspicacité*

Pots de vins, backchisch, petit cadeau sont autant de manière de s'attirer les bonnes grâces d'un interlocuteur sensible à ce genre d'attentions. Un test de *Psychologie* ou de *Perspicacité* permettra d'estimer si l'interlocuteur peut y être sensible, et s'il vaut mieux faire un cadeau ou lui glisser discrètement un ou plusieurs billets verts.

S'il y est sensible, aucun test n'est nécessaire. Il suffit d'aligner le pot-de-vin, son attitude sera alors décalée d'un cran vers *Acquis* pour chaque « attention » à son intention.

91.
Un jour d'hiver autrefois - dormi. Vingt ans plus tard. Sommeil dans un fauteuil par une nuit d'été.
Aube trompeuse - le décor et les sensations d'autrefois - froid - personnes âgées mortes aujourd'hui.
Horreur - gelé?

Gérer l'argent & les achats

Grâce au niveau de vie, il est possible de gérer très facilement l'aspect monétaire et les transactions dans *L'Appel de Cthulhu*, sans jamais évoquer une somme précise ou faire des comptes d'apothicaire. À chaque niveau de vie correspond un pourcentage comme suit :

Rappel : Niveaux de vie

05 %	Indigent
25 %	Pauvre
50 %	Classe Moyenne
75 %	Aisé
95 %	Riche

Il suffit d'effectuer un test simple de niveau de vie et considérer la marge de réussite. Si celle-ci est égale ou supérieure à la valeur de l'objet, il n'y a aucun souci pour l'acquérir. La valeur de la marchandise est déterminée par sa rareté, comme indiquée ci-après :

Valeur des marchandises

Rareté	Marge à obtenir
Courant	05 %
Usuel	20 %
Inhabituel	45 %
Rare	70 %
Très rare, unique	90 %

Si le niveau de vie est supérieur à la valeur de l'objet souhaité, l'achat est automatique, aucun test n'est nécessaire.

En cas d'échec, soit l'investigateur ne dispose de la somme à cet instant, ou ce dernier n'est tout simplement pas disponible.

Exemple : *Pour acquérir un diamant rare, il faudra obtenir une marge de réussite de 70 %. Autrement dit, un investigateur avec un niveau de vie* Aisé *(75 %) pourra se l'offrir sans problème. Alors que pour se payer une semaine d'hôtel « standard », une marge de 20 % est suffisante, même un investigateur* Pauvre *(25 %) parviendra à se la payer.*

Comme les valeurs sont déterminées par la rareté et non la valeur réelle, il est possible d'ajuster la valeur d'une marchandise selon le territoire où se trouvent les investigateurs, ou s'ils souhaitent se procurer du matériel illégal ou non.

Exemple : *Se procurer un simple tube de dentifrice pourra se révéler très délicat en pleine jungle (Rareté :* Inhabituel, *voire* Rare*), alors que dans une grande ville, ce même tube de dentifrice sera disponible dans n'importe quel drugstore (Rareté :* Courant*).*

Faire un emprunt

Il est toujours possible de dépenser plus que ce dont on dispose, à condition de s'endetter, d'emprunter, de manière légale ou non. Les compétences *Contact & Ressource* ou *Crédit* peuvent être utilisées à cette fin. Cependant, tout prêt demande remboursement. Le niveau de vie de l'emprunteur sera abaissé par tranche de 10 % ou 20 % sur une durée égale à la valeur en pourcentage qu'il a dû emprunter en en mois.

Exemple : *Un investigateur souhaite acheter un livre rare (Valeur : 70 %). Mais il n'obtient que 50 % de marge. Soit une différence de 20 % avec la valeur de l'objet. Il peut effectuer un emprunt, équivalent à cette différence, grâce à sa compétence* Crédit *ou* Contact & Ressources. *Son niveau de vie sera alors diminué de 10 % sur 20 mois (ou 20 % sur 10 mois) pour rembourser.*

Enchères

Il est tout à fait possible, surtout dans *L'Appel de Cthulhu*, que les investigateurs participent à une vente aux enchères, et doivent essayer de se procurer un des objets mis en vente, comme un livre rare ou un objet particulier.

Une manière simple de gérer ce type de situation est d'effectuer une action prolongée (cf. p. 82), en déterminant le nombre de réussites à obtenir en fonction de l'importance de l'objet à acquérir. Il suffit ensuite d'effectuer ces tests en opposition entre les différents enchérisseurs avec leurs niveaux de vie respectifs. Chaque réussite signifie que l'enchère est supérieure à celle de l'adversaire, et inversement. Le premier qui obtient le nombre de réussites requises gagne l'enchère.

Exemple : *Lors d'une enchère, un manuscrit ancien, d'une valeur de 50 est mis en vente. C'est la pièce maîtresse de la vente. Il faudra donc réussir 3 tests en opposition pour l'emporter. Le premier enchérisseur qui obtient 3 réussites avec une marge de 50 % remporte l'enchère.*

Marchander

Il peut arriver que le niveau de vie soit insuffisant, mais de peu, pour acquérir un objet. La meilleure solution en ce cas consiste à essayer de marchander. Un test en opposition de *Négociation* permet de faire baisser le tarif souhaité par tranches de 5 %. Le gardien devra définir le nombre de tests, qui représentent la somme minimale à laquelle est prêt à descendre le vendeur. L'objectif étant de baisser la valeur à un niveau strictement inférieur. En cas de réussite critique, la valeur baissera de 10 %.

Exemple : *La valeur de la marchandise souhaitée est fixée à 55 par le marchand, mais le niveau de vie de l'investigateur n'est que* Classe Moyenne *(50). Il devra réussir un test en opposition avec son score de* Négociation. *Au final, il obtient 2 réussites, soit un total de 10 % ce qui baisse la valeur de l'objet à 45. Il peut donc l'acheter sans aucun problème.*



Gérer les poursuites

Courir après des adorateurs ou s'enfuir pour sauver sa vie sont des situations très courantes dans *L'Appel de Cthulhu*. Les poursuites sont intenses, rapides et surtout dangereuses, car la perte de contrôle est synonyme d'accident, bien souvent mortel. La conjonction de la vitesse et du terrain est un cocktail explosif, surtout lorsque l'on est poursuivi par des fous dangereux, ou pire, des créatures innommables…

Statistiques concernées

Compétences
Athlétisme, Conduite, Corps à corps, Équitation, Navigation, Pilotage, Pister, Vigilance

Caractéristique
Constitution

Échelle temporelle
Actions instantanées

Courir & sprinter

Contrairement aux véhicules, un être humain ne peut soutenir une vitesse élevée indéfiniment sans se fatiguer. Il peut :

- **Courir** (10 m par round) un nombre égal à sa CON x 2 en minutes avant d'être dans un état ***fatigué*** (cf. *Les états de santé*, p. 95), et un nombre égal à CON x 5 minutes avant de se retrouver dans un état ***épuisé***
- **Faire un sprint** (20 m par round), c'est-à-dire courir à fond, un nombre de rounds égal à sa CON/5 avant d'être dans un état ***fatigué*** (cf. *Les états de santé*, p. 95). Au mieux, il pourra courir, mais il devra obligatoirement ralentir sa course, ou s'arrêter

Exemple : *Martha, en retard comme souvent, arrive de justesse à la gare ! Elle va devoir sprinter pour rattraper un train qui démarre. Avec sa CON de 14, elle pourra courir à fond durant 3 rounds au plus.*

Il lui faudra passer un nombre de minutes égal à sa CON pour reprendre son souffle, et ainsi ignorer les effets de santé, avant de reprendre sa course sans malus.

Exemple : *Martha, ayant réussi in extremis à rattraper le train et à monter à bord, elle devra attendre 14 minutes (CON 14) avant de retrouver son souffle et ne plus être en état fatigué. Ce sprint lui a coupé le souffle, c'est le moins que l'on puisse dire !*

Dans le cas de courses sportives comme le marathon, ces règles ne s'appliquent pas tel quel, le test d'Athlétisme incluant la gestion de ses ressources afin de tenir sur la longueur.

Distance, vitesse & terrain

Lors d'une poursuite, trois facteurs sont à prendre en considération : la distance qui sépare les adversaires, leur vitesse ou celle de leurs véhicules, et le terrain qui peut limiter la vitesse maximale.

La distance

Pour gérer la distance qui sépare les protagonistes d'une poursuite, on se base sur l'échelle des portées, comme rappelée ci-contre. L'objectif étant de réduire cette distance au minimum ou au contraire, la ramener à son maximum. Ces distances sont applicables au sol, dans des conditions normales. Il est tout à fait possible de moduler la valeur métrique de ces distances en cas de poursuite dans les airs ou sur un vaste terrain totalement plat, où la visibilité est meilleure.

Les catégories de vitesses

Pour gérer la vitesse de tout ce qui peut se déplacer, plutôt que d'utiliser des valeurs précises en km/h, dans *L'Appel de Cthulhu* la vitesse est divisée en cinq grandes catégories, comme définies ci-dessous, allant de *très lent* à *véloce*. Ces catégories ne se veulent pas précises, mais ont pour objectif de gérer très facilement les poursuites entre des engins aux vitesses différentes.
En plus de ces cinq catégories, il faut considérer que tout objet mobile peut être immobile, et que l'objet d'une poursuite est non seulement de rattraper ou d'échapper à l'autre, mais aussi de l'immobiliser ou le bloquer.

Tenir compte de la vitesse

Si les participants à la poursuite appartiennent à une catégorie de vitesse différente, le plus rapide aura un avantage certain, surtout sur un terrain dégagé. Un individu en voiture poursuivant un homme à pied sur un terrain vague aura toutes les chances de le rattraper rapidement !

Le multiplicateur de vitesse

Pour déterminer le multiplicateur de vitesse, il faut comparer les catégories de vitesse des participants. Leur écart détermine le multiplicateur de vitesse à appliquer, qui se calcule en ajoutant 1 à l'écart déterminé, ou comme indiqué ci-après :

- 1 catégorie de différence : x2
- 2 catégories de différence : x3
- 3 catégories de différence : x4
- 4 catégories de différence : x5

Exemple : *Oswald, surprenant un suspect, se lance à sa poursuite. Mais ce dernier enfourche une moto dont le moteur tournait ! Oswald, en courant, se trouve en catégorie de vitesse Lent. Le motard, grâce à son engin, est dans la catégorie Rapide. Comme ils ont une catégorie de vitesse de différence (Lent à Rapide), le gardien devra appliquer un multiplicateur de vitesse de x2 au motard.*

Utiliser le multiplicateur

Une fois le multiplicateur déterminé, celui-ci s'applique au participant le plus rapide, en multipliant les crans obtenus s'il remporte le

Les catégories de vitesses

Cat.	Dénomination	Vitesse	Exemples
1	Très lent	*Jusqu'à 10 km/h*	Homme qui marche ou nage, un cheval au pas, chaloupe à rame
2	Lent	*Jusqu'à 30 km/h*	Homme qui court ou qui patine, cheval au trot ou au galop, bateau à voile, cycliste
3	Rapide	*Jusqu'à 60 km/h*	Homme qui sprinte (cf. *Courir et sprinter*), voiture ou moto ancienne, bus ancien, train de marchandises, paquebot, cycliste rapide, canot automobile
4	Très rapide	*Jusqu'à 120 km/h*	Voitures modernes, moto moderne, voiture de course ancienne, train de passagers (vapeur ou non), cheval emballé, avion ancien
5	Véloce	*Au-delà de 160 km/h*	Voitures de course, avion moderne, train moderne, hydroglisseur, canot automobile de course

test en opposition. Si c'est le participant le plus lent qui remporte le test, aucun multiplicateur n'est appliqué.

Exemple : *Oswald, qui tente de rattraper le motard, doit effectuer un test d'Athlétisme. Le motard, quant à lui, doit effectuer un test de Conduite. Lors du premier round de poursuite, le motard remporte le test opposé. Comme il bénéficie d'un multiplicateur de vitesse de x2, il augmente de deux crans la distance qui le sépare de son adversaire. La distance initiale étant Courte (une quinzaine de mètres), celle-ci passe directement à Loin (près de 200 mètres). Oswald a clairement très peu de chances de rattraper le motard !*

Si les vitesses sont similaires

Si les deux participants appartiennent à la même catégorie de vitesse, on ignore le multiplicateur de vitesse. On applique uniquement le modificateur de sportivité des véhicules allant de +20 % à -20 % (cf. *La sportivité*, p. 137). Seules les compétences respectives des deux pilotes, et la qualité de leurs machines, représentée par leur *Sportivité*, pourront faire la différence.

Exemple : *Si dans l'exemple précédent Oswald avait disposé d'un moyen de transport pouvant rivaliser avec une moto, comme une voiture, il aurait eu plus de chances de parvenir à poursuivre le motard. En ce cas, les deux véhicules appartenant à la même catégorie de vitesse, le multiplicateur de vitesse aurait été ignoré. Seule la sportivité des véhicules aurait été prise en compte. Le motard aurait bénéficié du bonus de sportivité de +20 % de la moto, et Oswald d'un bonus de +10 % de la voiture. Le motard, remportant le test, n'aurait alors pu augmenter la distance les séparant que d'un seul cran !*

Les désagréments du terrain

Le terrain a une grande incidence sur la vitesse. S'il est dégagé, aucun problème, il est possible de rouler tombeau ouvert. Par contre, sur une route en mauvais état, il sera difficile de rester à pleine vitesse en permanence sans prendre de risques. Cela se traduit par une limitation du multiplicateur de vitesse, indiqué pour chaque type de terrain.

Les désagréments du terrain sont classés en 5 catégories : Aucun, mineur, modéré, majeur et impraticable. Pour chacun sont donnés, ci-dessous :
- La limitation du multiplicateur de vitesse
- Le malus qu'il est possible de choisir si l'on décide d'ignorer la limitation à la vitesse
- Des exemples de terrains, aussi bien pour les véhicules que pour les individus

D'autres désagréments peuvent intervenir lors d'une poursuite, directement liés à l'environnement, comme la visibilité ou les conditions climatiques, etc. (cf. *Gérer l'environnement*, p. 140). Ces malus n'influent pas sur la vitesse, mais s'appliquent à la compétence utilisée sous forme de modificateur.

Faire preuve de bon sens

Selon le véhicule, il peut se révéler absurde d'appliquer la limitation au multiplicateur de vitesse. En effet, un individu à vélo ou à pied dans un embouteillage ne devrait pas subir de désagrément majeur, alors qu'en voiture, celui-ci devrait s'appliquer. Il en va de même pour les avions sur lesquels le terrain à peu d'incidence, ou sur les trains, qui, hormis un obstacle, bénéficient de rails bien droits pour rester à pleine vitesse.

Exemple : *Un homme à pied poursuivi par une voiture dans une rue avec une circulation dense (désagrément modéré) ne devrait pas subir la baisse de multiplicateur de vitesse de 2 alors que son poursuivant en voiture si ! L'homme reste très mobile dans une situation comme celle-ci, alors que la voiture subit la circulation dense !*

Ignorer les désagréments

« Je fonce au risque de m'emplafonner un arbre ou non ? »

Il est tout à fait possible d'ignorer les limitations au multiplicateur de vitesse induit par le terrain. Autrement dit, le pilote décide de foncer à tombeau ouvert alors que le terrain ne s'y prête

Rappel : Les portées

Portée	Distance
Contact	1-2 mètres
Courte	15 mètres
Proche	50 mètres
Loin	200 mètres
Hors de vue	au-delà de 300 mètres

Quelques exemples de bon sens

Un véhicule 4x4 ou chenillé devrait être moins handicapé par le mauvais état d'un terrain car ils sont prévus pour les franchir.
Les petits véhicules et les piétons devraient garder un avantage sur les plus gros si la source du désagrément est due à un fort encombrement, comme une circulation dense ou une forêt.
Les véhicules aériens ne devraient pas être affectés par l'état du terrain, et seules les conditions climatiques (cf. *Gérer l'environnement*, p. 149) devraient avoir une incidence sur la compétence du pilote.
Les trains bénéficient de rails, qui aplanissent les désagréments, et à moins que le terrain soit pentu ou recouvert d'un mètre de neige, leur vitesse ne devrait pas être affectée.
Les véhicules comme les bateaux peuvent être entraînés par un fort courant, de même les vélos peuvent gagner de la vitesse en pente

Les désagréments du terrain

Aucun désagrément

Aucune limitation

Le terrain est dégagé, plat, comme une rue quasi déserte, une pièce ou un entrepôt vide. Il n'y a pas d'obstacle gênant.

Désagrément mineur

Baisser le multiplicateur de vitesse de 1 cran ou malus de 10 %

Le terrain est parsemé de petits obstacles, comme une rue passante ou avec de la circulation, une pièce meublée ou un entrepôt partiellement vide, ou encore de la végétation éparse comme une forêt clairsemée. Une route sera en mauvais état, avec des nids de poule. Un terrain sera pentu, rocailleux, sablonneux ou recouvert d'une couche de neige.

Désagrément modéré

Baisser le multiplicateur de vitesse de 2 crans ou malus de 20 %

Le terrain est parsemé d'obstacles, comme une rue très passante ou avec une circulation dense, une pièce surchargée de meubles ou un entrepôt rempli de caisses, ou encore de la végétation dense comme une forêt. Une route sera en très mauvais état, avec ornières. Un terrain sera raide, très rocailleux, boueux ou recouvert d'un mètre de neige.

Désagrément majeur

Limiter le multiplicateur de vitesse à x1 ou réussite spéciale obligatoire

Le terrain est obstrué par de nombreux obstacles, comme une rue piétonne à l'heure de pointe ou avec une circulation très dense et ralentie, une pièce ou un entrepôt qui est un véritable capharnaüm, ou encore de la végétation très dense comme une forêt sauvage. Une route sera un simple chemin de terre défoncé, avec ornières profondes. Un terrain sera très raide, recouvert de roches tranchantes, le sol sera imbibé d'eau et instable, ou complètement verglacé.

Impraticable

Immobilisé, quasi impossible de se déplacer

Le terrain empêche toute progression autre que pas à pas, comme dans le cas d'une forêt vierge impénétrable sans une machette, ou une foule très dense un soir de fête, ou encore un embouteillage à l'heure de pointe.

À propos des routes

Dans les années 1890, les principales rues des villes importantes étaient pavées, mais la terre battue n'était pas rare, même dans les zones résidentielles. Les routes de campagne étaient toutes en terre. Les ponts étaient rares : les cours d'eau se traversaient à gué, et les principaux fleuves par ferry. Les grandes distances se parcouraient par train ou bateau.

Dans les années vingt, les rues des villes ont deux voies, une pour chaque sens. La police assure souvent la circulation aux carrefours importants. Les ruelles sont en fait de simples pistes non pavées ne permettant le passage que d'un véhicule. À la campagne, les routes principales sont très étroites et sinueuses. Les accotements ne sont ni dégagés ni stabilisés. Les espaces de dégagement sont rares. Les poteaux indicateurs sont inexistants ou presque, y compris aux carrefours. Les animaux de ferme et engins agricoles sont en revanche courants.

pas du tout, il prend des risques pour gagner du terrain sur son adversaire. Si tel est son choix :

- Selon le type de terrain est indiqué le malus à appliquer à la compétence utilisée, allant jusqu'à l'obtention obligatoire d'une réussite spéciale.
- En plus de ce malus, le véhicule encaisse une série de petits chocs, des éraflures, des coups plus ou moins violents car le conducteur favorise la vitesse au détriment de la prudence. L'état du véhicule aura baissé d'un cran une fois que le pilote lève le pied (cf. *Dommages aux véhicules,* p. 138).
- De plus, un simple échec à ce test, au lieu d'une maladresse, suffit pour qu'un accident survienne, car il a fallu prendre des risques, pousser ses capacités et la machine dans ses derniers retranchements. (cf. *Accidents et pertes de contrôle des véhicules,* p. 139)

Exemple : *Le conducteur, dans l'exemple précédent, peut décider de gagner du terrain, et pour ce faire ignorer volontairement la baisse de 2 du multiplicateur. Il fonce, peu importent les obstacles ! Il subit alors le malus de -20 % à son test, et de plus son véhicule a subi des dommages (heurts, chocs,...). L'état de son véhicule baisse alors d'un cran. De plus, il n'a pas droit à l'échec à son test, sans quoi il a un accident !*

Les obstacles

Tout le piment d'une poursuite vient des obstacles qui encombrent la trajectoire et obligent les pilotes à faire preuve d'une grande habilité pour les éviter. Peu importe l'obstacle, en termes de règles, il faut réussir une manœuvre d'évitement, comme indiqué page 136. Le gardien trouvera des exemples pour rehausser une poursuite ci-dessous.

Mener une poursuite

Pour mener une poursuite tambour battant, il faut en premier lieu déterminer la distance initiale qui sépare les participants. Le poursuivant tente de rattraper le poursuivi, qui lui essaie de le semer. Pour parvenir à cela, il faudra réduire la distance qui les sépare, en utilisant les portées usuelles.

À l'instar des combats, une poursuite est une ***action instantanée***, gérée sur une échelle temporelle exprimée en rounds.

La distance initiale

La distance initiale entre les participants d'une poursuite a principalement une incidence sur la durée de celle-ci. Deux véhicules similaires qui débutent une poursuite avec peu d'écart et des pilotes de niveaux semblables mettront sans doute du temps pour se départager, alors qu'à l'inverse, si la distance est importante, le poursuivi réussira probablement à semer son poursuivant rapidement.

Pour déterminer la distance initiale entre les protagonistes, il n'y a pas de règle. Il suffit de déterminer, grâce à la table de portée, à quelle distance le poursuivi se trouve par rapport à celui qui va le prendre en chasse. C'est soit la situation qui le détermine, soit le gardien en fonction de l'importance qu'il souhaite donner à la poursuite.

Exemple : *Daisy Jones, à cheval, s'est lancée à la poursuite du véhicule dans lequel les adorateurs tentent de s'enfuir. Au début de la poursuite, ils se trouvent à portée Proche de Daisy. Elle devra réduire cette distance de 2 crans, autrement dit faire passer cette distance de Proche à Courte puis de Courte à Contact afin d'être capable de les bloquer.*

Pimenter les poursuites

Pimenter une poursuite est très aisé grâce aux obstacles qui surviennent sur la trajectoire des participants. Certains font déraper, d'autres sortir de la trajectoire, etc. Le gardien pourra s'inspirer de la table des accidents pour jauger des effets au cas où le poursuivant ne parviendrait pas à l'éviter.

Quel que soit le type de poursuite, pour la pimenter, l'environnement est un facteur essentiel : une poursuite sur des toits, des échafaudages ou au bord d'un précipice est nettement plus marquante et palpitante qu'une poursuite sur une route plane et droite !

Terrestres

Les poursuites terrestres sont les plus fréquentes et, heureusement, les plus faciles à pimenter ; l'environnement étant assez riche pour les corser. Crevasses, arbres tombés, homme ivre au milieu de la route, voiture qui jaillit d'une rue perpendiculaire, route barrée par un chantier ou par une procession religieuse, une route qui se finit sur un parking fermé, la police qui se joint à la poursuite ou qui dresse un barrage, un pont effondré ou un pont basculant qui se lève, sont autant de classiques à utiliser pour rehausser ce type de poursuites.

À pied

Les poursuites à pied sont très certainement celles qui permettent le plus de rebondissements et de variété dans les situations. L'environnement peut changer très rapidement ; passer de la rue à l'intérieur d'un magasin ou d'un café avant de continuer dans les escaliers, les toits, puis des échafaudages avant de finir dans une ruelle est une poursuite à pied facile à mettre en œuvre. Typiquement, il faut tirer au maximum parti de l'environnement, de la foule, des particularités des lieux, des objets mis en travers de la trajectoire – étalages, chaises, rayonnage de livres,... –, des obstacles au-dessus desquels il faut sauter – l'espace entre deux toits, la rambarde de sécurité, le banc du jardin public,... –, etc.

Il est également possible de changer radicalement la donne en passant sous terre, dans les égouts ou dans un réseau de tunnels ou cavernes.

Avec des montures

Les poursuites avec des montures permettent de jouer sur les comportements des montures, leur caractère, leurs peurs. Un cheval peut s'emballer à cause d'un coup de feu, refuser de franchir certains obstacles. En ce cas, le cavalier devra le dominer en plus de la poursuite grâce à un test d'équitation. Les obstacles comme les branches basses, les haies, les clôtures ou les ravines par-dessus lesquelles il faut sauter sont typiques de ce genre de poursuites.

Avec des véhicules

La particularité des poursuites en véhicules réside principalement dans la vitesse induite, et les risques induits, comme décrits tout au long de ce chapitre. Les obstacles les plus dangereux sont principalement tout ceux qui surgissent sur la trajectoire du véhicule, nécessitant une manœuvre d'évitement (cf. p. 136). Mais une simple flaque d'huile ou une plaque de verglas peut entraîner une perte de contrôle ! De même, la chaussée qui rétrécit ou des travaux publics peuvent représenter un danger véritable.

Aériennes

Les poursuites aériennes peuvent se révéler délicates à gérer dans la mesure où celles-ci se déroulent dans un espace à trois dimensions. De plus, dans un ciel vide, elles ne présentent que peu d'intérêt... Par contre, situer une poursuite aérienne entre les gratte-ciel ou dans des gorges naturelles s'avère être une solution efficace pour rehausser ce type de poursuites. Il est également possible de jouer sur la visibilité, en faisant passer les poursuivants dans des couches nuageuses, ou en leur faisant affronter des intempéries comme un orage ou des vents violents.

Nautiques

Les poursuites nautiques sont surtout intéressantes avec des canots automobiles ! Vitesse et terrain inhabituel les rendent particulièrement intenses : récifs de corail ou rochers à éviter, épave affleurant à la surface que l'on discerne à la dernière seconde, digue ou barque de pêcheur qui barre la route, un navire qui coupe la trajectoire, un pont au ras de l'eau qui limite l'espace... Ou en rivière, un tronc flottant, une chute d'eau ou des rapides qu'il faut négocier ou éviter...

Il est à noter qu'à grande vitesse l'eau est aussi dure que du béton. Les dégâts liés aux collisions s'appliquent donc de manière normale.

Déroulement de la poursuite

L'objectif d'une poursuite dépend de la situation dans laquelle on se trouve. En tant que :
- **Poursuivi**, l'objectif est de se retrouver à la portée ***Hors de vue*** du poursuivant afin d'être être capable de le semer
- **Poursuivant**, l'objectif est de réduire la portée jusqu'à ***Contact*** et être capable de stopper le poursuivi

Se courir après

Une poursuite fonctionne sur le principe d'un test prolongé (cf. p. 82), mais dont la durée est fixée au round, et le nombre de succès à obtenir variable, la seule condition de victoire étant d'échapper ou de rattraper son adversaire.

Au début de chaque round de la poursuite, chaque participant effectue un test en utilisant la compétence adéquate à la situation :
- ***Athlétisme***, s'il est à pied
- ***Conduite***, s'il est aux commandes d'un véhicule terrestre
- ***Pilotage***, s'il est aux commandes d'un véhicule aérien
- ***Navigation***, s'il est aux commandes d'un véhicule nautique
- ***Équitation***, s'il est sur un animal de monte

Celui qui remporte ce test en opposition gagne du terrain sur son adversaire. La qualité du résultat qu'il a obtenu détermine le nombre de « crans » de distance qu'il va pouvoir gagner :
- **Réussite** : il peut modifier cette distance d'un cran au maximum
- **Réussite spéciale** : il peut modifier cette distance de deux crans au maximum
- **Réussite critique** : il peut modifier cette distance de trois crans au maximum
- **Maladresse** : il perd le contrôle de son véhicule et un accident survient (cf. *Accidents*, p. 139) ou, s'il est à pied, tombe et se blesse (cf. *Les heurts* ou *Les chutes*, p. 150)

Exemple : *À chaque round, les participants à la poursuite effectuent un test en opposition, chacun avec le niveau de compétence adéquat. Daisy Jones, à cheval (catégorie 3, Rapide), devra effectuer un test d'Équitation, alors que l'adorateur, en voiture (catégorie 3, Rapide), devra effectuer un test de Conduite. Tous deux appartenant à la même catégorie de vitesse, il faut ignorer le modificateur de vitesse, et ne considérer que la sportivité (en ce cas, elle est de 0 % pour tous les deux également). Daisy remporte le premier test, ce qui lui permet de réduire la distance d'un cran, et de faire passer la distance qui les sépare de Proche à Courte. Il ne lui reste qu'une réussite à obtenir pour les rattraper, à moins que ceux-ci ne remportent le prochain test, ce qui leur permettrait de regagner du terrain. La poursuite prendra fin si les adorateurs parviennent à semer Daisy, ou si elle parvient à immobiliser ou bloquer le véhicule des adorateurs.*

Rattraper et immobiliser le poursuivi

Si la distance séparant les personnages impliqués diminue en deçà de la distance ***Contact***, la poursuite prend fin, à condition de parvenir à immobiliser le poursuivi. Pour cela, il faut être à portée *Contact*. Si l'on souhaite stopper :
- **Un individu**, il faut réussir un test en *Corps à corps* pour l'agripper ou le plaquer au sol. En cas d'échec à ce test, le poursuivi a été raté, et le poursuivant perd 1 cran de distance, le temps de se relever ou de reprendre l'équilibre
- **Un véhicule**, il faut réussir un nouveau test de *Conduite* afin de placer son véhicule de sorte à stopper le poursuivi, soit pour effectuer une manœuvre pour envoyer le poursuivi dans le décor et définitivement le stopper.

Tant que le poursuivi n'est pas complètement stoppé, il peut reprendre la poursuite afin de tenter d'échapper à son poursuivant.

Semer et échapper au poursuivant

Si la distance séparant les personnages impliqués augmente au-delà de la distance ***Hors de vue***, la poursuite prend automatiquement fin. Pour la reprendre, il faut commencer par retrouver la trace du poursuivi en en réussissant un test de *Pister* ou de *Vigilance*. Celui-ci pourra continuer à mettre de la distance entre lui et son poursuivant ou se cacher (cf. *Suivre une piste*, p. 119).

Les manœuvres

Au cours d'une poursuite, les possibilités de se défaire de son adversaire grâce à des manœuvres plus ou moins subtiles sont nombreuses, et la prise de risque est à la hauteur de la manœuvre tentée.

À fond la caisse

Rouler à tombeau ouvert, foncer en ligne droite

Applicable aux véhicules si aucun désagrément de terrain

Les règles de poursuite comme exposées partent du principe que les conducteurs font preuve d'un minimum de prudence et adoptent une vitesse adaptée à leur véhicule. Il est toutefois possible de pousser l'engin au-delà de ses capacités normales afin de gagner de la vitesse. Cela se retranscrit par un bonus de +20 % au test de compétence. Mais en faisant cela, le pilote prend des risques, car l'adhérence est réduite, le moteur tourne à plein régime, etc. La moindre erreur peut avoir des conséquences dramatiques. Un simple échec au test de compétence, au lieu d'une maladresse, suffit pour entraîner un accident (cf. *Accidents*, p. 139).

Prise de risque

Piller brusquement, faire un demi-tour au frein à main, sauter par-dessus un obstacle, se faufiler dans un mouchoir de poche, prendre un virage serré sans ralentir,…

Applicable seulement avec des véhicules si l'on est le poursuivi

Si une réussite face à son adversaire permet de maîtriser parfaitement son véhicule, il faut obtenir une réussite spéciale pour tirer le meilleur parti de son engin. Il est possible de faire

Interpréter les résultats

Dans certaines circonstances, il peut sembler bizarre qu'un véhicule rapide puisse se faire rattraper par quelqu'un qui court. Tout est une question d'interprétation : si le pilote du véhicule rapide a échoué, cela peut signifier qu'il a mal passé une vitesse, qu'il a dû éviter un obstacle mineur qui l'a ralenti, ou que le coureur a pris un raccourci ou coupé à travers une rue transversale. Ou toute autre explication qui semble adéquate pour expliquer qu'un simple coureur, aussi bon soit-il, ait pu gagner du terrain sur lui.

Les courses sportives

Dans le cas des courses sportives, il faut les gérer comme une poursuite, mais avec une distance initiale qui est *contact*, et un nombre de tests prédéfinis, comme pour un test prolongé usuel, selon la longueur de la piste ou de tours à effectuer. Le premier qui parvient à franchir la ligne d'arrivée remporte la course.

La fuite désespérée

Quand tout s'écroule autour des investigateurs et qu'ils doivent se sortir de là au plus vite, c'est une poursuite un peu particulière, car il faut affronter les embûches du terrain, éviter de trébucher, de heurter des obstacles, etc. En ce cas, la poursuite est gérée grâce à l'environnement, qui est considéré comme adversaire (cf. p. 82) et par un test prolongé en temps limité (cf. *Contre le Chrono*, p. 82).

Durant plusieurs jours à Londres nous exposâmes, le capitaine Norris et moi, les faits, nos conjectures et les anecdotes légendaires à cinq éminents spécialistes, en qui nous pouvions avoir confiance pour taire toute révélation sur ma famille que les explorations futures pourraient entraîner.

H. P. Lovecraft,
Les Rats dans les murs

des demi-tours au frein à main, de piler brusquement, etc. Mais toutes ces manœuvres sont très dangereuses. À la moindre erreur, un accident survient. C'est-à-dire que toute réussite autre que spéciale est considérée comme un échec. Par contre, si la manœuvre réussit, l'adversaire est surpris (cf. *La Surprise*, p. 83), et perd un round complet durant lequel il ne peut pas participer à la poursuite, ce qui laisse le temps de gagner du terrain.

Feintes

Faire une queue-de-poisson, prendre un virage brusquement,...

Applicable aux véhicules si l'on est le poursuivi

Cette manœuvre consiste à tenter de tromper l'adversaire quant à la direction que l'on va prendre, afin de lui faire perdre du temps et creuser l'écart, en se faufilant adroitement dans la circulation, faire un virage serré. Contrairement à la manœuvre « Prise de risque », le conducteur ne prend pas de risques inconsidérés. Pour réussir ce type de manœuvre, l'obtention d'une spéciale suffit, avec les effets usuels (gain de deux crans de distance). Par contre, si le résultat obtenu n'est qu'une réussite contre l'adversaire, elle est considérée comme un échec, et l'adversaire gagne un cran de distance. La tentative de feinte ayant fait perdre du temps pour rien. Et en cas d'échec, l'adversaire gagne deux crans !

Pousse-pousse

Heurter l'adversaire pour le faire sortir de la route, le tamponner pour lui faire perdre le contrôle,...

Applicable aux véhicules si la portée est « Contact »

Cette manœuvre assez risquée consiste à tamponner un véhicule pour faire perdre le contrôle du véhicule au pilote et l'envoyer dans le décor. Il suffit d'effectuer le test usuel. En cas de :

- Réussite de l'agresseur, l'agressé perd le contrôle de son véhicule, et il doit effectuer un nouveau test pour éviter l'accident. En cas d'échec, il faudra effectuer un tirage sur la table des accidents (cf. p. 139). Dans tous les cas, il perd 1 cran de distance
- Réussite de l'agressé, c'est à l'agresseur d'effectuer un nouveau test, avec un bonus de +20 %, pour déterminer s'il perd le contrôle ou non de son véhicule

Dans le cas de deux véhicules de taille différente, le plus massif bénéficie d'un bonus de +10 % lors du test opposé. Si la différence de taille est importante (une voiture face à un camion), ce bonus passe +20 %. Dans certains cas, un véhicule n'a aucune chance d'expédier son adversaire sur le bas-côté (comme dans le cas d'un deux-roues opposé à un camion...)

Évitements

Une mère et son landau qui surgissent sur la trajectoire, un gamin qui veut rattraper son ballon, jeter des objets sur la route pour distraire le poursuivant,...

Applicable à portée « Contact » ou « Courte »

Bon nombre d'événements peuvent survenir durant une poursuite, le plus fréquent étant les obstacles inattendus. Qu'ils soient indépendants de la poursuite (une voiture qui surgit à un carrefour) ou provoqués (le poursuivi qui lance des objets sur la route), il faut effectuer un test de Vigilance afin de pouvoir réagir pour éviter cet obstacle. En cas d'échec, le conducteur subit un malus de -20 % pour l'éviter. Et en cas de maladresse, il le percute de plein fouet (cf. *Les collisions*, p. 139). Dans tous les cas, cela lui fait perdre 1 cran de distance. Dans le cas où le poursuivi évite un obstacle, le poursuivant a le temps d'anticiper la manœuvre et ne subit qu'un malus de -10 % son test.

Poursuites & combat

Durant une poursuite, que l'on soit à bord de véhicules, d'animaux ou à pied, il est fréquent d'essayer de faire feu sur l'adversaire pour essayer de le stopper. En termes de règle, cela se résout comme suit selon que le tireur est ou non aux commandes :

- **Être aux commandes du véhicule** implique non seulement de faire attention à sa trajectoire, de maîtriser son engin, et de faire feu. Seule une réussite spéciale lui permettra de toucher le véhicule adverse, et un critique sera requis pour toucher une localisation précise. De plus, le conducteur subit un malus de 20 % à son test de conduite. Un échec au test de tir signifie que le véhicule aura peut-être touché, mais sans gravité pour celui-ci. En cas de maladresse, le tireur pourrait très bien perdre son arme...

- **Être passager du véhicule**, et faire feu en même temps sur un engin en déplacement n'est pas chose aisée : les mouvements de l'engin, les cahots de la route, les mouvements brusques de la cible, etc. rendent l'opération compliquée. Une réussite normale au test de tir permet de toucher le véhicule, et une réussite spéciale est requise pour toucher une localisation précise.

Exemple : *Winnie, au volant de sa voiture, tente de tirer sur les adorateurs qui le poursuivent. Il subit donc un malus de -20 % à son test de conduite et il devra obtenir une réussite critique s'il veut toucher un pneu afin de les immobiliser !*

Localisations précises

Pour toucher un véhicule il suffit de le viser. Si le tireur est mobile, il subit des malus comme indiqué ci-avant, mais s'il est immobile, on applique les modificateurs usuels (cf. *Taille & Portée*, p. 90 et *Cibler ses coups*, p. 85). Le plus souvent, les cumuls des modificateurs en question impliqueront d'obtenir une réussite spéciale pour toucher une localisation précise. Les effets sur le véhicule en cas de réussite du tir sont intéressants selon l'endroit visé :

- **Pneu** : Le pneu éclate (cf. *Pneu crevé* sur la *table d'accident*, p. 139). Le conducteur du véhicule touché doit réussir un test de Conduite. En cas d'échec, il faudra faire un tirage sur la table d'accidents
- **Moteur** : Le moteur a des ratés. Cf. *Moteur endommagé* sur la table d'accidents
- **Conducteur** : Le conducteur est blessé ou tué. S'il est encore en vie, il doit faire un test de conduite. Sinon un passager doit réussir à prendre le volant avec un test de Conduite à -20 %. En cas d'échec, il faudra faire un tirage sur la table d'accidents

• **Réservoir** : Un projectile a percé le réservoir. Cf. *Perte de fluides* sur la table d'accidents

Lutter à bord de véhicules

Pour se battre à bord d'un véhicule engagé dans une poursuite, que ce soit sur la plate-forme d'un camion, d'un chariot ou sur le toit d'un train, on applique les règles usuelles de combat. Mais au début de chaque round, il faut effectuer un test d'Athlétisme pour déterminer si l'on parvient à conserver son équilibre en raison du mouvement et des cahots. Un échec à ce test signifie que l'on perd son équilibre, et par conséquent une action pour se rétablir (cf. *Séquence de Combat,* p. 84). En cas de maladresse, c'est une chute hors du véhicule, avec les effets d'une collision contre un obstacle immobile, le sol (cf. *Les dommages aux individus,* p. 139). Le gardien pourra autoriser un ultime test d'athlétisme à -20 % pour éviter cette chute in extremis, ou un test combiné d'*Athlétisme* et d'*Agilité*.

Acrobaties

Sauter d'un véhicule à un autre en pleine poursuite est une action très périlleuse. Elle requiert une réussite spéciale sur un test d'Athlétisme. En cas de simple échec, il faudra réussir soit un second test d'Athlétisme avec un malus de -20 %, soit ou un test combiné d'Athlétisme et d'Agilité. Sans quoi c'est la chute. En cas de maladresse, c'est la chute directe, avec pour effet une collision avec le sol (cf. *Les dommages aux individus,* p. 139).

Les véhicules

Dans une poursuite, le véhicule peut faire toute la différence, ne serait-ce que par la vitesse qu'il permet d'atteindre. Mais plus sa vitesse est élevée, plus les risques seront grands…

Définitions des véhicules

Tous les véhicules sont définis par les mêmes facteurs : la sportivité, la catégorie de vitesse et la solidité. D'autres informations annexes peuvent être indiquées, sans pour autant qu'elles soient utiles lors d'une poursuite, comme le nombre de passagers, etc.

La sportivité

La sportivité d'un véhicule représente un amalgame de sa vitesse, de sa maniabilité et de sa tenue de route. Ce facteur s'exprime par un bonus qui est appliqué aux tests de compétence du conducteur, mais uniquement lorsqu'il est engagé dans une poursuite avec d'autres véhicules de la même catégorie de vitesse. Si les catégories de vitesse diffèrent, la sportivité d'un véhicule n'a que peu d'incidence. Il faut alors l'ignorer.

La vitesse

Chaque véhicule appartient à une catégorie de vitesse, comme indiqué dans le tableau *Catégories de vitesse,* p. 132. Cette catégorie, pour une question pratique, est rappelée pour chaque véhicule.

Sportivité des véhicules

Type	Mod.	Exemples
Bolide	+ 20 %	F1, avion de chasse, hors-bord, hélicoptère
Sportif	+ 10 %	Grosse cylindrée, speedster, voilier de course
Normal	0	Petite voiture, voilier, petit avion de tourisme
Poussif	- 10 %	Camionnette, bus, véhicule chenillé, avion de transport
Tacot	- 20 %	Camion, char, gros-porteur, paquebot

Solidité & blindage

La solidité	
Résistant	20 pts
Robuste	15 pts
Solide	10 pts
Fragile	5 pts
Très Fragile	2 pts
Blindages et renforcements	
Léger	+ 5 pts
Normal	+ 10 pts
Lourd	+ 20 pts

À propos des blindages

Afin d'appliquer un blindage, il faut que la solidité soit supérieure ou égale à celui-ci, sans quoi il sera impossible de l'appliquer. La structure de l'engin ne le supporterait pas. De plus, par tranche de 10 points de blindage, il faut réduire la sportivité du véhicule de 10 %. Ainsi, une voiture sportive (+ 10 %) équipée d'un blindage normal (10 pts), verra sa sportivité réduite à 0.

Caractéristiques des véhicules types

Véhicule	Solidité	Sportivité	Cat. vitesse
Véhicules Très lents (10 km/h)			
Chaloupe à rame	5	- 10 %	1
Véhicules Lents (30 km/h)			
Cabriolet à 1 cheval	10	+ 10 %	2
Chariot à 4 chevaux	5	- 10 %	2
Dirigeable	5	- 10 %	2
Draisine à levier	5	0	2
Montgolfière	2	- 20 %	2
Bateau à vapeur	20	+ 10 %	2
Tracteur agricole	20	- 10 %	2
Voiture à 4 chevaux	10	0	2
Véhicules Rapides (60 km/h)			
Canot automobile	5	+ 20 %	3
Cheval de monte	/	0	3
Autochenille	15+5	0	3
Bus à impériale	20	- 10 %	3
Char	20+20	- 20 %	3
Camion à plateau	15	0	3
Camionnette ancienne	15	- 10 %	3
Camionnette moderne	20	+ 10 %	3
Engin de chantier	20+5	- 20 %	3
Pick-up ancien	15	0	3
Poids lourd	20	- 10 %	3
Scooter	2	+ 10 %	3
Train à vapeur ancien	20	0	3
Vélo	2	+ 10 %	3
Voiture ancienne	10	0	3
Voilier	15	+ 10 %	3
Véhicules Très rapides (120 km/h)			
Avion de ligne ancien	20	0	4
Canot automobile moderne	5	+ 10 %	4
Camion de pompier		0	4
Char moderne	20+20	+ 10 %	4
Biplan		+ 10 %	4
Jet-ski	5	+ 20 %	4
Moto ancienne	10	+ 10 %	4
Motoneige	5	+ 20 %	4
Pick-up moderne	15	+ 10 %	4
Skis	2	/	4
Train de passagers (vapeur ou non)	20	0	4
Voiture de sport ancienne	15	+ 10 %	4
Voiture de sport moderne	10	+ 20 %	4
Voiture moderne	10	+ 10 %	4
Véhicules Véloces (160 km/h)			
Avion de chasse moderne	15	+ 20 %	5
Avion de chasse ancien	10	+ 10 %	5
Avion de ligne moderne	20	0	5
Hélicoptère	10	+ 20%	5
Hors-bord de course	5	+ 10 %	5
Hydroglisseur individuel	10	+ 10 %	5
Moto de course	5	+ 20 %	5
Train à grande vitesse	15	0	5

L'état des véhicules

État	Modificateur
Impeccable	Aucun malus
Abîmé	-10 % à la compétence du pilote
Endommagé	-20 % à la compétence du pilote
Hors d'usage	Il est encore réparable, mais inutilisable. Si le véhicule est en mouvement en passant à cet état, il faut effectuer un tirage sur la table d'accidents en y ajoutant 40 %
Détruit	Il n'est même plus réparable, c'est une épave bonne pour pièces. Si le véhicule est en mouvement en passant à cet état, il faut effectuer un tirage sur la table d'accidents et les occupants subissent les dommages comme lors d'une collision en y ajoutant 70 %

La solidité

Comme tout équipement (cf. p. 158), les véhicules disposent d'un facteur de solidité qui leur permet de résister aux dommages qu'ils peuvent subir (cf. *Dommages aux véhicules*, ci-dessous). La table *Solidité & blindage* page 138 indique les échelles usuelles.

Les informations annexes

Bien que peu utiles lors d'une poursuite, les informations annexes peuvent être intéressantes à connaître, comme le nombre de passagers et conducteurs, sa vitesse en km/h, et autres détails.

Dommages aux véhicules

Les dommages infligés aux véhicules peuvent altérer son état, jusqu'à le rendre hors d'usage, voire le détruire. Seule sa solidité lui permet de faire face.

L'état des véhicules

Par défaut, on considère qu'un véhicule bien entretenu est dans un état impeccable. C'est-à-dire qu'il est tout à fait fonctionnel et à ses pleines capacités, même si la carrosserie est un peu rouillée. Les divers états sont indiqués ci-dessus.

Les dommages aux véhicules

À chaque fois que des dommages sont infligés à un véhicule, on les compare à sa *Solidité*. S'ils sont supérieurs à celle-ci, on parle de :

- **Dommages mineurs** : Les dommages sont supérieurs à la Solidité plus le blindage du véhicule. L'*état* du véhicule baisse de 1 cran par rapport à son niveau actuel. Il faut appliquer le modificateur à la compétence ou l'effet indiqué par l'état
- **Dommages majeurs** : Les dommages sont deux fois supérieurs à la Solidité plus le blindage du véhicule. L'*état* du véhicule baisse de 2 crans par rapport à son niveau actuel. Il faut appliquer le modificateur à la compétence ou l'effet indiqué par l'état, et de plus, effectuer un tirage sur la table des accidents (cf.ci-contre)

Exemple : *Winnie, à bord de sa voiture qui a une Solidité de 10, subit un tir de ses poursuivants. Ils infligent 12 points de dommages. Comme ceux-ci dépassent la Solidité du véhicule, l'état du véhicule baisse d'un cran. Il passe d'Impeccable à Abîmé, ce qui inflige un malus de -10 % à Winnie pour maîtriser son engin.*

Si les dommages ont été infligés par une **réussite critique**, avec un tir non visé, un organe vital a été touché. En ce cas, on ignore

les dommages infligés, et on applique les mêmes effets que pour des dommages majeurs ci-dessus.

Exemple : *Si dans l'exemple précédent les adorateurs avaient obtenu une réussite critique à leur tir, ils auraient directement fait baisser l'état du véhicule de Winnie de 2 crans, sans tenir compte des points de dommages. Cela aurait signifié qu'un endroit sensible avait été touché. Il serait alors passé d'Impeccable à Endommagé directement. Non seulement Winnie aurait alors subi un malus de -20 % pour continuer à maîtriser son véhicule, mais en plus, il aurait dû faire un jet sur la table d'accident !*

Les **dommages inférieurs** à la *Solidité* du véhicule rayent la peinture, égratignent la carrosserie, etc. Mais ils ne lui font pas suffisamment de dommages pour faire baisser son état, il reste parfaitement fonctionnel.

Les collisions

Une collision signifie que deux véhicules se percutent de plein fouet ou qu'ils percutent un obstacle important à grande vitesse.
Elle peut survenir suite à une perte de contrôle ou un accident, soit de manière arbitraire selon la situation. Plus la vitesse est élevée, plus les chocs dus aux collisions seront violents. Heurter un autre véhicule ou un obstacle peut sérieusement endommager un véhicule, voire le détruire, et dans tous les cas gravement blesser ses occupants. Les collisions entre deux véhicules sont plus dangereuses encore, car leurs vitesses respectives augmentent le choc.
Les dommages lors d'une collision sont déterminés par 1D6 pour les véhicules, et par 1D3 pour leurs occupants. Ces dés sont multipliés par :

- Les catégories de vitesse additionnées des deux véhicules impliqués en cas d'une collision entre deux véhicules
- La catégorie de vitesse à laquelle appartient le véhicule en cas de collision avec un obstacle inerte. L'inertie du véhicule prévaut dans ce genre de situations.

Exemple véhicules : *La voiture de Winnie et celle des adorateurs (deux véhicules de catégorie 3 - rapide), se heurtent lors de la poursuite alors qu'ils sont lancés à tombeau ouvert. Ce choc inflige à chacun des véhicules 6D6 et 6D3 pour les occupants ! À pleine vitesse, le choc est rude et laisse des traces !*

Exemple obstacle : *Les adorateurs qui poursuivaient Winnie ont perdu le contrôle de leur véhicule suite au choc avec Winnie. Ils foncent à pleine vitesse sur un arbre qu'ils percutent. Comme leur catégorie de vitesse est de 3, cette collision inflige 3D6 au véhicule, et à l'arbre, et 3D3 aux occupants du véhicule.*

Une collision contre un véhicule à l'arrêt ou qui surgit subitement en travers de la trajectoire est considérée comme un obstacle inerte.

Réduire les dommages des occupants

Sur les véhicules modernes, les sécurités peuvent réduire les dommages des occupants :

- Ceinture de sécurité : - 3 aux dommages des occupants
- Ceinture, airbag et renforts latéraux : - 6 aux dommages des occupants

Les dommages aux individus

Lorsqu'un véhicule heurte un individu, celui-ci subit les dommages de la même manière qu'en cas de collision, comme s'il était occupant d'un véhicule.

Exemple : *Un piéton qui court (catégorie 2 - Lent) pour échapper à une voiture qui le poursuit (catégorie 3 - Rapide), et qui se fait renverser par celle-ci subira 5D3 points de dégâts.*

De même, si un individu heurte un obstacle en pleine course, il faut tenir compte de la catégorie de vitesse à laquelle il se déplace. Celui-ci est multiplié par 1D3

Exemple : *Un homme qui sprinte (catégorie 3 - Rapide) et qui heurte un obstacle subira donc 3D3 points de dégâts.*

Effet des blessures

Selon la gravité des blessures subies (cf. *La santé*, p. 94), un individu verra sa vitesse réduite en raison de la douleur et des lésions. En cas de :

- **Blessure mineure** : Sa vitesse maximale sera réduite de 1 cran, autrement dit il ne pourra plus sprinter
- **Blessure majeure** : Sa vitesse maximale sera réduite de 2 crans, autrement dit il ne pourra plus courir, et devra se contenter de marcher

Accidents et perte de contrôle

En cas de maladresse, ou d'échec si l'on ignore la limitation du multiplicateur de vitesse, ou en cas de dommages majeurs subis

Lorsque le conducteur obtient une maladresse (ou un échec s'il prend des risques) à son test de compétence, ou que le véhicule subit d'importants dommages, il faut faire un tirage sur la table des *Accidents et pertes de contrôle* ci-contre. Dans certains cas, il est indiqué qu'il faut rajouter une valeur au D100. Cela indique que l'accident ne peut se situer en de ça de ce chiffre, le maximum étant toujours 99. Seul un 100 obtenu au D100 signifie que le véhicule se crashe.

Exemple : *Suite à une collision (résultat entre 90 et 99 sur la table), il est indiqué qu'il faut refaire un second tirage sur la table, auquel il faut rajouter 40. Le D100 indique 32, ce qui fait un résultat total de 72 (32+40). Suite à la collision, le véhicule part en glissade !*

Si l'un des poursuivants est sur une monture, une blessure subie par celle-ci est traitée comme si le moteur d'un véhicule était endommagé, et si elle est tuée subitement, son cavalier chute avec elle et subit les dommages dus à la collision avec le sol (cf. *Les dommages aux individus*, ci-dessus).

Accidents & pertes de contrôle

D100	Résultat
01-19	**Pneu crevé, roue endommagée** : La catégorie de vitesse du véhicule passe à x1 jusqu'à ce qu'il soit réparé.
20-29	**Moteur endommagé** (ou rupture de l'attelage) : Le modificateur de vitesse du véhicule baisse de 1 point par round jusqu'à l'arrêt complet
30-40	**Perte de fluides** : Le véhicule perd de l'essence ou de l'huile, il a 5 % de chance (cumulatifs) par round de tomber en panne, auquel cas son multiplicateur de vitesse baisse de 1 cran par round jusqu'à l'arrêt complet
40-69	**Dérapage** : Le véhicule dévie de sa trajectoire. -20 % au prochain test
70-79	**Glissade** : Le véhicule quitte sa trajectoire. -10 % au prochain test. Perte de 1 cran de distance, car il a fallu ralentir pour rétablir sa trajectoire
80-89	**Tête-à-queue** : -10 % au prochain test. Faites un nouveau tirage sur la table et ajoutez 20 au résultat. Perte de 2 crans de distance, en raison du temps perdu pour se remettre en course
90-99	**Collision** : Appliquer les effets de collision (cf. *Les collisions*, ci-contre). Faire un nouveau tirage sur la table et ajoutez 40 au résultat. Si le véhicule est encore en état, -20 % au prochain test. Perte de 2 crans de distance, en raison du temps perdu pour se remettre en course
100	**Crash** : Le véhicule quitte sa trajectoire et effectue un tonneau pour chaque point du multiplicateur de vitesse. Chaque tonneau inflige 2D3 points de dommages au véhicule et 1D3 aux passagers (1D6 dans le cas d'un attelage mais les passagers sont éjectés au premier tonneau). Le multiplicateur de vitesse actuel du véhicule s'applique à ces dommages. Perte de 3 crans de distance, si le véhicule est encore utilisable...

Gérer l'environnement

Dans les œuvres de H.P. Lovecraft, et plus généralement dans les textes affiliés au Mythe de Cthulhu, l'environnement est omniprésent et joue un rôle prépondérant en soulignant combien l'Humain est insignifiant et fragile. Dans *L'Appel de Cthulhu*, l'environnement est de fait une source de désagréments possibles, mais bien plus encore, il peut devenir un véritable adversaire que les investigateurs devront affronter.

Statistiques concernées

Compétences
Athlétisme, Trouver Objet Caché, Vigilance

Attributs
Corpulence, Endurance, Volonté

Caractéristique
TAI, FOR, CON

Échelle temporelle
Actions instantanées ou étendues

Conseil au gardien

Jouer des sens

Jouer sur les sens devrait être un outil au service de la tension. Bien que la mécanique de jeu propose des effets pour chaque sens, il faut veiller à ne pas les systématiser, au risque d'une part de ralentir les parties, et d'autre part de les rendre banales par la répétition. Veillez à bien doser ces effets, et appliquez les principalement aux moments importants, comme lors de la découverte d'un cadavre pour souligner l'horreur de la situation.

D'un autre côté, pensez à jouer sur les associations de bruits ou d'odeurs à un événement. Imaginons que les investigateurs découvrent un cadavre horriblement mutilé et qu'ils notent une odeur particulière. Plus tard, ils découvrent un second cadavre, mutilé à l'identique mais plus sauvagement, et notent à nouveau cette même odeur particulière... La troisième fois, ils sentiront simplement cette odeur, et immédiatement imagineront que la créature qui a si horriblement déchiqueté les victimes rôde tout près d'eux! C'est un moyen simple et efficace de se servir des sens pour poser une ambiance!

Interagir avec l'environnement

Que ce soit lors d'un combat, d'une poursuite, d'un long périple à pied ou d'une simple fouille, les conditions extérieures peuvent revêtir une importance toute particulière. Que ce soit les objets inanimés, la perception, ou les désagréments, le gardien dispose d'un grand nombre de possibilités pour faire intervenir l'environnement en cours de jeu.

Les objets inanimés

Soulever un tronc d'arbre qui barre la route, déplacer une pierre tombale pour sceller l'entrée d'un passage, ou éviter une statue de marbre qui tombe fait parti du quotidien des investigateurs.

De fait, les objets inanimés ont tous une caractéristique de TAI, qui peut être utile en diverses situations, que ce soient parce que les investigateurs doivent les déplacer, ou s'en servir comme arme, ou les éviter en cas de chute.

Afin de simplifier la gestion des objets, leur TAI est se divise en cinq grandes catégories, comme indiquées dans le tableau ci-contre. Celui-ci n'est pas exhaustif, mais donne divers exemples pour chaque catégorie de TAI. Le gardien pourra s'en inspirer au cas où les investigateurs seraient amenés à manipuler un objet ne figurant pas dans les exemples. Au-delà d'une TAI de 60, les caractéristiques ne sont pas fournies, car à l'échelle humaine, ce sont des objets gigantesques qui se quantifient en dizaines de tonnes. Il est soit impossible de les déplacer sans machines spécifiques, soit signifie une mort instantanée s'il arrivait qu'un investigateur se retrouve écrasé dessous.

Utiliser les sens

Les sens permettent d'interagir avec son environnement, de l'appréhender. La plupart du temps, seule la vue est prise en compte, car la plus évidente à gérer. Mais dans *L'Appel de Cthulhu,* qui est un jeu d'investigation et d'horreur, les sens peuvent être mis à contribution pleinement, que ce soit pour trouver des indices ou instiller un sentiment de peur ou de dégoût! H.P. Lovecraft était passé maître dans l'art d'utiliser les sens de ses narrateurs: un bruit angoissant dans les murs, un tintement étrange dans un lieu incongru, ou des odeurs annonciatrices d'une horreur sans nom!

Le gardien peut se servir des cinq sens aussi bien pour créer un sentiment d'horreur, indisposer les investigateurs, comme indice en tant que tel, ou comme avertissement.

Les agressions sensorielles

Lorsque les investigateurs sont confrontés à un cadavre en décomposition qui dégage une puanteur insoutenable, ou lorsqu'ils sont aveuglés par une lumière vive, leur organisme réagit instinctivement. Cela est retranscrit en termes de jeu par les ***réactions instinctives*** indiquées pour chaque type d'agression sensorielle. Pour déterminer si l'investigateur subit des ***effets***, il faut confronter l'intensité du stimulus sensoriel comme indiqué dans la table ci-dessous à la CON de l'investigateur sur la table de résistance:

- En cas de réussite, son organisme résiste à l'agression et ne subit pas les effets
- En cas d'échec, son organisme ne supporte pas l'agression et il subit les effets liés à l'agression

Les effets peuvent varier selon les sens concernés: nausée, vomissements, aveuglement, assourdissement, etc. Ils sont indiqués pour chaque sens.

Exemple : *Oswald O'Flaherty découvre un cadavre en ouvrant la porte d'un placard. La puanteur est telle qu'il risque d'avoir un haut-le-cœur. Oswald devra réussir un test de CON (13) contre l'intensité d'une telle puanteur qui est de 15. Il a 40 % de chances de réussir. En cas d'échec, Oswald se retrouvera dans un état de santé nauséeux.*

Se protéger des agressions sensorielles

Pour chaque sens sont indiqués les moyens de se protéger de ces agressions. Il existe deux types de protections, qui fournissent un bonus à la CON de l'investigateur pour le test de résistance comme suit:

Les agressions sensorielles

Intensité		Exemples
Fort	9	Odeur désagréable, bruit gênant, lumière vive,...
Agressif	12	Puanteur, bruit assourdissant, lumière éblouissante,...
Intense	15	Puanteur insoutenable, bruit douloureux, lumière aveuglante,...

- **Peu efficace** : + 10 % (se protéger avec des moyens improvisés, comme avec sa main, un mouchoir,...)
- **Efficace** : + 20 % (disposer d'un équipement prévu à cet effet, comme des lunettes de soleil, un masque,...)

Évidemment, les bonus offerts par ces « protections » se transforment en malus dans d'autres circonstances ; ainsi, des lunettes de soleil portées alors que la luminosité est faible procureront un malus de - 10 %.

S'habituer

Bien qu'ils puissent être violents, une fois la première impression passée, il est assez aisé de s'accoutumer aux odeurs fortes ou aux bruits intenses. Pour retranscrire cela au travers des règles, il suffit de baisser l'intensité du stimulus sensoriel si le personnage a réussi son test de CON la fois précédente.

Exemple : *Oswald, après le choc initial de la découverte du cadavre, et ayant réussi son test de CON, s'habitue assez rapidement à cette odeur pestilentielle. Son intensité passe d'Intense à Agressif seulement, (intensité 12). Oswald aura plus de facilité pour résister à l'envie de vomir qui ne le quitte pas !*

Par ailleurs, le gardien peut décider qu'au bout de quelques instants plus aucune gêne ne rentre en ligne de compte, car l'organisme s'adapte assez facilement et rapidement.

La mémoire des sens

Test simple

La mémoire sensitive est la mémoire la plus développée et la plus efficace. Un simple effluve de parfum peut faire ressurgir une image très nette du passé. Il est tout à fait possible que les investigateurs tentent d'identifier une odeur, un bruit, ou tout simplement se souvenir avec précision d'un événement lié au stimulus.
En ce cas, un test simple d'*Intuition* permet de déterminer s'il parvient ou non à se souvenir ou à identifier le stimulus. Néanmoins, des modificateurs peuvent s'appliquer comme suit :
- - 20 % si le stimulus sensoriel est faible ou le souvenir lointain
- - 10 % s'il est peu commun
- Réussite automatique s'il est familier

Exemple : *Daisy Jones, en entrant dans l'appartement où a eu lieu un crime, sent une odeur résiduelle de parfum. Elle a déjà senti cette odeur, elle la connaît, mais ne parvient pas à l'identifier. Elle devra réussir un test d'intuition avec un malus de -10 % afin de se souvenir où elle a déjà senti cette fragrance si particulière.*

Les sens

Les cinq sens sont ici détaillés, avec nombre de possibilités d'usage en cours de partie. Pour chacune sont indiqués :
- **La réaction instinctive** : C'est la réaction normale en face d'une agression sensorielle. Pour éviter de réagir instinctivement (se boucher le nez, détourner le regard...), il faudra réussir un test de *Volonté*
- **Les agressions sensorielles et leurs effets** : Indique quelles agressions sont possibles pour chaque sens (puanteur, lumière aveuglante,...) ainsi que leurs effets en cas d'échec au test de CON
- **Les moyens de se protéger** : Le moyen d'éviter ou d'atténuer une agression sensorielle
- **...comme indice** : Des exemples pour utiliser le sens en tant qu'indice au cours d'un scénario. Comme pour tout indice, ils sont catégorisés en 3 types (cf. *Trouver les indices*, p. 114)
- **Les particularités** : Certains sens ont des particularités qui sont ici exposées.



L'odorat

Compétence : Vigilance

L'odorat humain est considéré comme l'un des sens les moins développés. Il existe deux seuils perceptifs : la détection d'une part et son identification d'autre part. L'odorat peut prévenir d'un danger, permettre de reconnaître une substance, ou encore éveiller des souvenirs affectifs.

Réaction instinctive

Instinctivement, un individu qui repère une odeur répulsive à tendance à se couvrir le nez avec la main ou l'avant-bras, et à détourner le regard. En termes de jeu, cela peut se traduire par une perte d'une action lors d'un round.

Agressions olfactives

Un cadavre décomposé qui exhale une puanteur insoutenable, une charogne d'animal, ou tout simplement des odeurs marines, reptiliennes, de décomposition ou tout simplement de pourriture peuvent provoquer une réaction violente allant jusqu'au haut-le-cœur.

Effets : État de santé *nauséeux*, ou *Vomissement* si maladresse (cf. *Les états de Santé*, p. 95)

Se protéger des odeurs

- **Peu efficace** (+10 %) : Masquer le nez avec la main
- **Efficace** (+20 %) : Pâte parfumée pour autopsies ou mouchoir imbibé d'huile essentielle

Odorat et investigation

Que ce soit une simple odeur de cigarette, un parfum, une odeur de sang ou de cordite (poudre d'arme à feu moderne), les odeurs peuvent être une piste intéressante :
- **Évident** : Déceler une odeur résiduelle de tabac dans une pièce
- **Dissimulé** : Déterminer le type de tabac (blond, brun, mélange,...)
- **Secret** : Reconnaître la marque précise du tabac et son origine probable

Particularités de l'odorat

Persistance olfactive : Les odeurs persistent très longtemps, surtout sur des textiles, ou des matériaux poreux, et à moins de les cacher par d'autres odeurs plus fortes (ou un lavage si possible), il est très difficile de s'en débarrasser.

Mémoire olfactive : La mémoire olfactive est la mémoire la plus puissante chez l'être humain. Une simple fragrance peut faire resurgir une scène oubliée du passé. Un bonus de 10 % au test de mémoire peut être appliqué si le déclencheur est une odeur.

Taille des objets usuels

Minuscule	**TAI inférieure à 5** ***Jusqu'à 20 kg***	**Dégâts*** 1D4
• Pierres • Petit lingot d'or de 400 onces (12,43 kg) • Attaché-case rempli, sac à dos, valise • Brique • Jerrican d'essence • Volume d'encyclopédie		
Petit	**TAI de 5 à 10** ***Jusqu'à 70 kg***	**Dégâts*** 1D6
• Humain • Rocailles • Statue de 2 mètres en plâtre • Sac de ciment • Porte, table • Cantine militaire • Cassette remplie de doublons		
Grand	**TAI de 10 à 20** ***Jusqu'à 150 kg***	**Dégâts*** 2D6
• Rochers • Statue de 2 mètres en pierre • Corps humain inerte, cercueil • Porte massive, canapé en cuir, piano • Pierre tombale, couvercle de sarcophage • Coffret rempli de doublons		
Imposant	**TAI de 20 à 30** ***Jusqu'à 500 kg***	**Dégâts*** 3D6
• Gros rocher • Statue de 2 mètres en marbre • Poutrelle d'acier, tronc d'arbre • Porte en chêne massif, table de banquet • Coffre-fort • Moto		
Énorme	**TAI de 30 à 60** ***Plusieurs tonnes***	**Dégâts*** 4D6
• Colonne de pierre • Statue de 2 mètres en or massif • Voiture, camion, char... • Portail massif, autel en pierre • Chaloupe de sauvetage		

**: Dés de dégâts en cas de chute de l'objet (cf. Les chutes, p. 150)*

Les privations sensorielles

Les privations sensorielles, comme une myopie, une surdité, un nez bouché, ou un bandeau sur les yeux se transcrivent en jeu par un modificateur
- -10 % pour une gêne légère, (les yeux bandés avec un morceau de tissu léger)
- -20 % pour une gêne importante (les yeux bandés avec un morceau de tissu opaque)

La gêne peut également rendre impossible l'usage d'un sens. Si un bandeau noir et épais sur les yeux plonge le personnage dans le noir total, il ne pourra plus faire usage de sa vision. Le gardien devra estimer le niveau de gêne selon la situation.

Trivia

L'odorat des chiens

C'est de notoriété publique : l'odorat du chien est extrêmement développé. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est utilisé pour pister des fugitifs. Mais qu'en est-il réellement ?
Un chien pisteur est capable de suivre une piste même si celle-ci traverse un cours d'eau ; il retrouvera très facilement la piste sur l'autre rive. De même, utiliser du poivre pour masquer sa piste n'a qu'un effet temporaire sur le chien ; il sera perturbé quelques instants, et reprendra sa chasse. Même en se lavant et en changeant de vêtements, ou en s'aspergeant de parfum, un chien est capable de retrouver la piste grâce à l'odeur corporelle ! La seule chance d'échapper à sa traque est de se fondre dans un environnement urbain, où les odeurs diverses sont légion.
Le seul moyen pour distraire un chien est d'utiliser de l'urine d'une chienne, ce qui lui fera reprendre ses instincts naturels...

Trivia

La vitesse de déplacement du son

Selon l'environnement dans lequel se trouve un individu, il ne percevra pas le son de la même manière et risque de subir les effets de la distorsion des sons. Pour se faire une idée de cette distorsion, voici les vitesses de déplacement du son dans les milieux les plus courants.

Son dans l'air sec : 343 m/s
Son dans la vapeur d'eau : 494 m/s
Son dans l'eau : 1 430 m/s
Son dans l'eau de mer : 1 530 m/s



L'ouïe

Compétences : Écouter, Vigilance
L'ouïe permet aussi bien de se repérer que de repérer quelqu'un ou quelque chose, d'écouter une conversation, que d'identifier quelqu'un ou quelque chose. Même le silence peut être un indice ou un avertissement. Certains types de sons, comme les infrasons ou ultrasons, peuvent même créer de graves lésions.

Réaction instinctive

Face à un bruit inattendu, un individu aura instinctivement tendance à regarder dans la direction d'où il provient. S'il est *surpris* à cet instant, il sera automatiquement *pris au dépourvu* (cf. *La Surprise,* p. 83). C'est d'ailleurs la plus vieille ruse du monde pour surprendre quelqu'un : attirer son attention ailleurs !

Agressions sonores

Les sons peuvent être agressifs et infliger des dégâts. C'est notamment le cas des infrasons (sons de très basse fréquence), ou des ultrasons. Dans les deux cas, ces sons peuvent créer une désorientation, des haut-le-cœur, ou encore des vomissements. Par ailleurs, les sons à un volume important peuvent assourdir temporairement un individu.

Effets :
Pour les infrasons ou ultrasons : 1D3 de dégâts par round, jusqu'à arrêt du son, avec comme effet un état de santé *Désorienté* et *Nauséeux* (cf. *Les états de Santé,* p. 95)
Pour les bruits à un volume élevé : État de Santé *Assourdi* (cf. *Les états de Santé,* p. 95)

Se protéger des sons
- **Peu efficace** (+10 %) : Se boucher les oreilles avec les mains
- **Efficace** (+20 %) : Boules quiès, casque antibruit

Ouïe et investigation

L'ouïe a comme première utilité l'écoute : surprendre et/ou suivre une conversation, repérer un individu par le bruit de son déplacement, etc. Cela se traduit en termes de jeu par un test d'*Écouter* ou de *Vigilance*. Plus le bruit ambiant est fort, plus il sera difficile de percevoir une source sonore précise. Il faudra alors appliquer un malus comme suit :
- - 10 % dans une ambiance bruyante (brouhaha, foule dans un café, etc.)
- - 20 % dans une ambiance très bruyante (rue très passante, musique forte, etc.)

À l'inverse, le silence peut procurer un bonus de 10 %.

Le bruit comme indice

Un bruit, un son, peut devenir un indice à part entière dans un scénario. Que ce soit un timbre de voix particulier, une musique, un bruit spécifique ou un simple bruit de respiration :
- **Évident** : Reconnaître le bruit d'un moteur
- **Dissimulé** : Déterminer le nombre de cylindres
- **Secret** : Reconnaître le modèle précis de voiture

L'absence de bruit, le silence inquiétant, peut également être un indice d'une présence ou d'un problème, comme un foret dans laquelle aucun oiseau ne chante.

Particularités de l'ouïe

Noir total : En étant plongé dans le noir total, et n'ayant aucun repère visuel, un personnage ne peut compter que sur son ouïe pour se repérer, se déplacer, etc. Il subira un malus de -20 % à toutes les compétences des catégories *Action, Savoir-faire* et *Sensorielle* (sauf écouter, bien sûr !).

Distorsion des sons : Selon le milieu dans lequel évolue un personnage, il subira une distorsion des sons, et aura de fait du mal à jauger de la distance. C'est notamment le cas dans l'eau, le brouillard, les cavernes avec une forte réverbération, etc. Plus le milieu est différent du milieu usuel du personnage, plus il aura du mal à se repérer ou à repérer l'origine ou la distance d'un son. Cela se transcrit par un malus aux compétences sensorielles :
- -10 % : Brouillard, bâtiments vides, jungle tropicale,...
- -20 % : Brouillard dense, sous l'eau, constructions gigantesques,...

Matériel d'écoute et restitution : Il existe de nombreux matériels de communication, d'écoute et d'enregistrement. Tous ne sont pas de qualité égale et procurent un modificateur plus ou moins important comme indiqué ci-après :
- - 20 % : Enregistrement très altéré, mauvaise liaison radio, talkie-walkie bas de gamme,...
- +10 % : Microphone de fortune, stéthoscope,...
- +20 % : Microphone de qualité, dispositif d'enregistrement haute définition,...



La vision

Compétences : Trouver Objet caché, Vigilance
La vision est le sens le plus utilisé, que ce soit pour rechercher des indices, repérer un détail, ou tout simplement explorer une cave sombre. Les conditions de clarté et d'obscurité peuvent grandement influer sur ce sens, comme indiqué dans le tableau *Les conditions de luminosité*, ci-contre.

Réaction instinctive

Instinctivement, l'individu essaie de se protéger les yeux, soit en les fermant, soit en détournant le regard, soit en les protégeant avec sa main. Dans tous les cas, le personnage qui subit une agression visuelle perd sa prochaine action (cf. *Possibilités d'actions,* p. 83). De plus, s'il est *surpris* à cet instant, il sera automatiquement *Pris au dépourvu* (cf. *La Surprise*, p. 83).

Agressions visuelles

Les lumières vives, comme l'éclat direct du soleil, un projecteur très puissant ou une très forte luminosité peuvent aveugler un individu. Mais les yeux sont également sensibles aux poussières, au sable, au poivre ou aux gaz, qui provoquent les mêmes effets.

Effet : *Aveuglé* (cf. *Les états de Santé*, p. 95)

Se protéger des lumières vives
- **Peu efficace** (+10 %) : Mains ou bras devant les yeux, lunettes de soleil
- **Efficace** (+20 %) : Lunettes de soudeur

Les conditions de luminosité

Luminosité	Effets
Lumières aveuglantes	*Sous des projecteurs de cinéma* - 20 % si on regarde dans la direction de la source lumineuse, et + 10 % si on regarde dans la direction qu'ils éclairent
Éclairage localisé	*Un individu avec une lampe, une fenêtre éclairée dans la nuit* Réussite automatique pour le repérer la source. +20 % pour viser cette source ou son porteur. Réussite spéciale pour repérer tout le reste
Fortement éclairé	Journée très ensoleillée - 10 %
Éclairage normal	*Journée normale*
Sombre	*Journée brumeuse, lampadaires de nuit, crachin, Orage violent* - 10 %
Obscurité	*Nuit, intérieur sombre, tempête, brouillard* - 20 %. Déplacement limité au minimum
Ténèbres	*Caverne à des lieux sous terre* Les tests de perception basés sur la vue sont impossibles. Seule l'ouïe permet de repérer un déplacement

Matériel d'éclairage

Matériel	Portée
Rayonnant	
Bougie ou briquet	Contact (1-2 m)
Torche ou lanterne	Courte (>15 m)
Feu de camp	Courte (>15 m)
Feu de joie	Proche (>50 m)
Directionnel	
Lanterne sourde	Contact (1-2 m)
Torche électrique	Courte (>15 m)
Phares de voiture	Proche (>50 m)
Projecteur	Proche (>50 m)
Projecteur puissant	Loin (>200 m)

Vision et investigation

La vision est sans doute le sens le plus sollicité lors des investigations : recherches d'objets, d'indices, de résidus, de traces, etc. Le chapitre *Gérer les recherches,* page 114, en explore les diverses possibilités.

Particularités de la vision

Le mouvement : par défaut, on considère qu'un individu est en mouvement. S'il reste immobile, on considère, d'un point de vue règles, qu'il se cache. (cf. *Discrétion & environnement*, p. 121)

Terrain dégagé : Tout au long des règles, on considère que par défaut le terrain est dégagé lorsque l'on parle de la vision. Néanmoins, celui-ci peut être encombré et permettre de se cacher ou de dissimuler quelque chose. (cf. *Discrétion & environnement*, p. 121)

Distorsions visuelles : L'humain voit trouble dans l'eau s'il n'utilise pas de masque de plongée ; la fumée épaisse ou le brouillard perturbe sa vision ; les mirages altèrent les distances réelles qu'il perçoit... Toutes ces situations modifient les tests de *Vigilance* ou de *Trouver Objet Caché* comme suit :

- -10 % : Vision, brouillard ou fumée, pluie battante,...
- -20 % : Sous l'eau sans masque, brouillard ou fumée épaisse,...

Les instruments optiques : Les instruments tels les jumelles, longue-vue, lunette de visée ou télescope réduisent artificiellement la distance, en diminuant la portée d'un ou plusieurs crans selon leur qualité :

- **Excellente** : 3 crans (matériel de précision hors de prix)
- **Usuelle** : 2 crans (matériel produit en série)
- **Médiocre** : 1 cran (matériel bas de gamme)

Exemple : *Oswald O'Flaherty, en planque, utilise des jumelles de qualité usuelle pour surveiller sa cible. Grâce à celles-ci, et bien qu'il se trouve à près de 200 mètres (portée : Loin), il peut surveiller « de près » sa cible, comme s'il était à peine à une quinzaine de mètres (portée : Courte).*

Le matériel d'éclairage : Le graphique matériel d'éclairage ci-dessus indique les portées efficaces de chaque type de source lumineuse. Il existe deux types d'éclairages, les rayonnants qui éclairement tout autour de la source, et les directionnels qui éclairent dans une seule direction.
Au-delà de la portée indiquée, la source éclaire moins bien, ce qui se traduit par un malus de -20 %. À deux portées, il faudra obtenir une réussite spéciale pour distinguer quelque chose.

Exemple : *Une torche électrique éclaire parfaitement à portée Courte, c'est-à-dire jusqu'à 15 mètres. À portée Proche (jusqu'à 50 mètres), elle éclaire certes toujours, mais avec une intensité moindre, ce qui se traduit par le malus de -20 %. Et au-delà de la portée Proche, il faudra obtenir une réussite spéciale, car la torche n'éclaire quasiment rien à cette distance.*



Le toucher

Compétences : *Trouver Objet caché, Vigilance*
Le toucher peut se définir par cinq sensations différentes : le contact, la pression, la chaleur, le froid, et la douleur. Le toucher est donc utilisé en permanence au cours d'une partie.

Réaction instinctive

Toucher une surface désagréable, brûlante, glacée, tranchante, ou piquante, engendre une réaction instinctive de retrait rapide de la main (ou de la partie du corps entrée en contact)

Agressions tactiles

Les agressions tactiles, en dehors des coups, sont nombreuses : surface brûlante, objet glacé, etc.
Effets : Le personnage n'a pas rompu le contact assez rapidement et ressent une douleur vive (malus de -10 %)

Se protéger du contact

- **Peu efficace** (+10 %) : Morceau de tissu, habits usuels, etc.
- **Efficace** (+20 %) : Gants en cuir ou caoutchouc, tenue de protection

Les perceptions animales

Les animaux ont des sens bien plus développés, voire des sens autres (radar), que les humains. L'odorat des chiens est bien plus développé, comme décrit page 142. Certains animaux peuvent même déceler l'odeur de la peur chez un individu, ou ressentir des vibrations indécelables pour un humain, comme lors des tremblements de terre. Le gardien devrait tenir compte de ces détails en cours de partie : le silence anormal des animaux, leurs comportements qui semblent irrationnels, etc., peuvent être autant d'indicateurs ou d'avertissements pour les investigateurs.

Sens & Mythe de Cthulhu

À leur odeur, les hommes peuvent parfois connaître qu'Ils sont proches, mais de leur apparence aucun homme ne peut rien savoir, si ce n'est sous les traits de ceux qu'Ils ont engendrés chez les hommes, et de ceux-ci il existe plusieurs espèces, allant de la plus véridique eidolon de l'homme à cette forme invisible et sans substance qui est Eux...

Extrait du *Necronomicon*, cité par H. P. Lovecraft dans *L'Abomination de Dunwich*

Dans la plupart des textes du Mythe de Cthulhu, les créatures et autres horreurs ne sont pas discernées clairement. Elles sont d'abord perçues : bruit dérangeant qui se répète et s'amplifie, comme dans la nouvelle *Les rats dans les murs*, ou les aboiements des chiens qui signalent la présence des créatures dans *Celui qui chuchotait dans les ténèbres.*
Dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, appliquez la même recette : faites percevoir les créatures au travers des sens avant de les dévoiler. Une odeur marine qui s'accroît, indiquant une présence étrange (un Profond), ou le bruit d'un grattement répété (une Goule), sont autant de possibilités qui rendent une partie de *L'Appel* plus angoissante et les créatures bien plus inquiétantes !

Passages étroits

Ouverture	TAI
Grille d'aération	2
Soupirail	3
Petite fenêtre	5
Fenêtre, portière	7

Toucher et investigation

Le toucher permet de repérer des vibrations en étant en contact avec une surface, ou encore de déterminer le type de substance grâce à sa viscosité (du sang plus ou moins frais). La température peut également se révéler une information précieuse : les cendres du feu de camp sont-elles encore chaudes, le moteur de la voiture est-il froid ou vient-il à peine d'être stoppé ? De même, la température d'un corps peut donner une idée de l'heure du décès.

Le toucher comme indice

Le toucher permet de repérer une anfractuosité, un relief, ou encore d'identifier des matériaux avec plus ou moins de précision :

- **Évident** : Reconnaître une matière comme étant du tissu fin
- **Dissimulé** : Reconnaître le tissu comme étant de la soie
- **Secret** : Reconnaître une soie de chine tissée dans l'atelier de telle région

Particularités du toucher

Remplacer la vue : En plus de l'ouïe, le toucher peut remplacer la vue lors d'une fouille en aveugle, en repérant les surfaces, les obstacles et en reconnaissant les objets. Le malus subi sera identique à celui indiqué pour le noir total (cf. *L'ouïe*, p. 142).

Palper une serrure : La sensibilité du toucher, en conjonction avec l'ouïe, permet de venir à bout des serrures de vieux coffres ou de serrures simples grâce à la pression des outils et la résistance du mécanisme (cf. *Gérer la technique*, p. 158).

Sensations désagréables : Le toucher peut également provoquer une sensation de dégoût lorsque l'on entre en contact avec des surfaces inhabituelles comme une peau froide ou reptilienne, une surface abrasive ou toute matière qui peut inspirer une répulsion.

Le goût

***Compétence :** Vigilance*

Le goût permet d'identifier une drogue, une épice ou un mélange particulier, voire d'en discerner ses composants. Il permet également de se prémunir de l'ingestion de substances avariées ou éventuellement de repérer la présence d'une drogue dans un plat.

Réaction instinctive

Lorsqu'un personnage est confronté à une substance au goût particulièrement répulsif ou désagréable, il recrache celle-ci et va essayer de changer le goût en se rinçant la bouche. Cette action accapare en général toute son attention. S'il est *surpris* à cet instant, il sera automatiquement *pris au dépourvu* (cf. *La Surprise*, p. 83).

Agressions gustatives

Les agressions gustatives les plus courantes sont dues à l'ingestion d'épices, de nourriture avariée ou de substances inhabituelles. En général, l'odorat permet d'éviter ce genre de situation en décelant au préalable la source du désagrément.

Effets : état de santé *Nauséeux*, et si maladresse : *Vomissement*

Se protéger du goût

- **Peu efficace** (+10 %) : Épices fortes pour camoufler le goût, alcool pour « laver » la bouche
- Le seul véritable moyen, c'est d'éviter de porter les choses douteuses à sa bouche !

Les goûts comme indice

Grâce au goût, il est possible de faire la différence entre plusieurs poudres blanches et déceler laquelle est une drogue, ou de déterminer l'origine d'un produit :

- **Évident** : Remarquer qu'un plat est épicé, ou qu'il y a de la viande dans le chili
- **Dissimulé** : Reconnaître les épices utilisées, ou que le chili a été fait avec de la viande fraîche
- **Secret** : Identifier l'épice comme originaire d'une région spécifique, ou que le chili a été cuisiné avec de la viande... humaine !

Particularités

Perdu au milieu de nulle part, sans provision, il faut bien se résigner à manger ce que l'on trouve... L'occidental éprouvera sans doute du dégoût à manger des vers, des sauterelles, ou des substances indéfinissables. Afin de surmonter son dégoût naturel, il devra réussir un test de *Volonté* avec un malus de -10 % à -20 % selon la répulsion éprouvée.

Les franchissements

Que ce soit franchir une rivière, grimper une paroi ou simplement passer dans un goulet étroit, les scénarios ne manqueront pas d'occasions pour mettre à profit les franchissements.

Se faufiler

***Compétence :** Athlétisme*

Tout investigateur se retrouve un jour ou l'autre à devoir franchir des endroits sombres, salissants, et surtout exigus ! Le tableau *Passages étroits* ci-contre indique la taille de l'ouverture des passages les plus fréquents.
Il est possible de franchir sans trop de problèmes une ouverture dont la TAI est égale ou supérieure à la :

- TAI/2 de l'investigateur, sans aucun malus au test d'*Athlétisme*
- TAI/3 du personnage, avec un malus de -20 % au test d'*Athlétisme*, car il faut se contorsionner, etc.

En cas d'échec, le personnage se coince, et devra se débloquer grâce à un test d'*Athlétisme* combiné avec la *Corpulence*.
En cas de maladresse, il sera impossible au personnage de se dégager sans aide extérieure ou un agrandissement de l'ouverture.

***Exemple :** Winnie Kolchack (TAI 13), pris au piège dans la cave d'une maison en feu, n'a d'autre alternative que de se faufiler par la petite fenêtre qui donne sur le jardin (TAI 5). La TAI de Winnie divisée par 2 est égale à 7 (arrondie à l'entier inférieur) et à 4 si elle est divisée par 3. Il pourra donc se faufiler par la petite fenêtre avec un malus de -20 % en Athlétisme. S'il avait eu accès à une fenêtre normale (TAI 7), il n'aurait subi aucun malus.*

Grimper

Compétence : *Athlétisme*
Escalader la paroi d'une bâtisse ou une falaise peut se révéler périlleux, d'une part en raison du risque de chute, et d'autre part car durant l'escalade, le grimpeur est vulnérable à nombre d'attaques.
Un test prolongé d'*Athlétisme* permet de gérer les escalades, le nombre de tests étant défini par la distance à parcourir.

Selon le type de surface à escalader, le test d'*Athlétisme* peut être modulé comme suit :
- + 10 % pour une paroi facile ou paroi avec prises
- - 10 % si elle est accidentée ou glissante
- - 20 % si la façade ou la paroi est plane avec peu de prises

Par ailleurs, l'usage de matériel approprié ou non peut également influer :
- + 10 % avec un équipement d'alpiniste complet
- - 10 % à mains nues

Un échec au test d'*Athlétisme* signifie que le personnage rate une prise, et risque de tomber. Pour éviter cette chute in extremis, le gardien pourra soit demander un test d'*Athlétisme* à -20 %, soit un test combiné d'*Athlétisme* et d'*Agilité*. En cas d'échec, il faudra appliquer les dommages comme indiqués dans *Les chutes*, page 150.

Afin d'éviter les chutes éventuelles, les grimpeurs, s'ils ont en la possibilité, peuvent également s'assurer (avec des pitons et une cordée). En ce cas, le laps de temps (cf. *Gérer le temps*, p. 80) est augmenté à son maximum. Par contre, en cas de chute, le grimpeur sera retenu par la corde de sécurité. Le choc dû à l'arrêt violent par la corde infligera cependant 1D6 points de dégâts à l'infortuné.

Exemple : *Carter Lightbourne (Athlétisme 45 %) escalade une paroi afin d'atteindre l'entrée d'une grotte dans laquelle il espère trouver l'entrée d'un tombeau. La paroi ne lui semblait pas très difficile, il n'a donc jugé utile d'utiliser de matériel particulier. Malheureusement pour lui, la roche est friable, et il subit un malus de -10 %. Après quelques mètres, il obtient un échec à son test d'Athlétisme et lâche prise ! Comme Carter a 70 % en Agilité, le gardien lui accorde un test combiné entre Athlétisme et Agilité pour se rattraper.*

Grimper et combattre

Si les grimpeurs sont attaqués alors qu'ils escaladent une paroi, ils pourront essayer de se défendre grâce aux tests simultanés (cf. p. 77) tout en restant agrippés à la paroi. Les investigateurs devront alors choisir s'ils privilégient leur prise sur la paroi ou leur attaque/défense.

Crapahuter

De nombreux scénarios de *L'Appel de Cthulhu* emmènent les investigateurs dans des contrées reculées, accessibles seulement par d'interminables marches à pied. Selon la constitution de chacun, celles-ci peuvent se révéler plus ou moins éprouvantes et altérer l'état de santé du personnage (cf. *États de Santé : fatigué et épuisé*, p. 95)

Terrain praticable

Sur un terrain praticable, c'est-à-dire peu accidenté et relativement plat comme une route de campagne, un sentier, une plaine ou un terrain vallonné, un personnage peut se déplacer sans s'arrêter à une vitesse de 4 km/h en moyenne durant sa :
- **CON/2 en heure** avant d'être en ***état fatigué*** (Nécessite sa CON/2 en heures pour récupérer)
- **CON en heure** avant d'être en ***état épuisé*** (Nécessite sa CON en heures pour récupérer)

Au-delà de cette durée, il faudra réussir un test de *Volonté* pour continuer à progresser, avec un malus de -10 % pour la première heure supplémentaire, -20 % pour la seconde, et à partir de la troisième, une réussite spéciale sera requise.

Faire une pause d'une heure permet d'allonger d'autant l'échéance avant d'être *fatigué*.

Exemple : *Carter Lightbourne (CON de 12) est en pleine exploration dans une région assez aisée d'accès. Il peut marcher 6 heures avant d'être en état fatigué (malus de 10 % à ses compétences d'action) et 12 heures avant d'être en état épuisé (malus de 20 % à ses compétences d'action et 10 % pour toutes les autres). Une simple pause d'une heure lui permet de porter ces durées à 7 heures et 13 heures. S'il souhaite pousser audelà, il devra réussir un test de Volonté (70 %) avec un malus de 10 % (soit 60 %) pour la 13e heure, un malus de -20 % (soit 50 %) pour la 14e heure, et à partir de la 15e heure, il devra puiser dans ses dernières réserves et obtenir une réussite spéciale (14 %) pour continuer à progresser.*
Si Carter est en état fatigué, il lui faudra 6 heures pour récupérer et ne plus avoir de malus, et 12 heures de repos seront nécessaires s'il est en état épuisé. Il aura pu parcourir près de 48 km en 12 heures, mais il devra se reposer 12 heures avant d'être frais et dispo pour reprendre sa route.

Terrain difficile

Sur un terrain difficile, c'est-à-dire accidenté, pentu, encombré de végétation, glissant, détrempé ou sablonneux, la durée avant d'être *fatigué* ou *épuisé* est réduite de moitié par rapport à un terrain praticable, autrement dit :
- **CON/4** avant d'être en ***état fatigué***
- **CON/2** avant d'être en ***état épuisé***

De plus, la vitesse de progression passe à 2 km/h à peine !

Exemple : *Carter, comme dans l'exemple précédent, est en route pour explorer de vieilles ruines ensablées. Il doit progresser au travers d'une vaste étendue de dunes en plein désert pour y parvenir. Il ne pourra marcher que 3 heures avant d'être en état fatigué et 6 heures avant d'être en état épuisé ! De plus, il n'aura pu parcourir que 12 kilomètres au maximum.*

Terrain très difficile

Les terrains très difficiles comme les sols boueux, une épaisse couche de neige, ou une végétation tellement dense qu'il faut se tailler son chemin à la machette sont très éprouvants. Le degré d'épuisement est similaire au terrain difficile, mais la vitesse de progression n'est, dans le meilleur des cas, que de 1 km/h !

À
leur
odeur, les hommes
peuvent parfois
connaître qu'Ils
sont proches,
mais de leur
apparence aucun
homme ne peut rien
savoir,
si ce n'est sous
les traits de ceux
qu'Ils ont
engendrés chez
les hommes,
et de ceux-ci il
existe plusieurs
espèces, allant de
la plus véridique
eidolon
de l'homme à cette
forme invisible
et sans substance
qui est Eux... Kadath
dans sa désolation
glaciale les
a connus,
et quel homme
connaît Kadath ?
Les glaces du sud
et les îles englouties
de l'océan
renferment
des pierres où
est gravé leur
sceau, mais qui
à jamais vu la
ville gelée dans
les profondeurs
ou la tour scellée
festonnée d'algues
et de bernacles ?

Extrait du Necronomicon,
cité par H. P. Lovecraft dans
L'Abomination de Dunwich

Trivia

Tirer dans l'eau

Utiliser une arme à feu depuis la surface pour toucher une cible sous l'eau ne pose pas de problèmes majeurs, si ce n'est la diffraction optique qu'il faut compenser (la cible n'est pas là où on la voit). Le véritable problème de l'eau vient de son pouvoir stoppant. Selon le calibre des munitions utilisées, il suffit de 90 cm à 2,40 m d'eau pour que la vitesse de la balle soit suffisamment ralentie pour ne plus représenter de danger pour la cible. Si le tir n'est pas fait à la verticale, mais en oblique comme c'est le plus souvent le cas, cette profondeur diminue encore. Il est donc totalement inutile d'utiliser une arme à feu pour tenter de toucher une cible qui n'est pas très proche de la surface !

134.
Roman sur le Creux des Sorcières? Un homme embauché comme professeur dans une école privée se trompe de route lors de son premier voyage - parvient jusqu'au creux obscur, aux arbres anormalement boursouflés.
Une petite chaumière (une lumière derrière la vitre?). Il arrive à l'école et apprend que les élèves n'ont pas le droit d'aller là-bas.
L'un des garçons est bizarre - le professeur le voit se rendre au Creux. Événements étranges - mystérieuse disparition ou fatalité abominable.

Pour aller plus loin

Nager

***Compétence :** Athlétisme*

Franchir un cours d'eau, un étang, ou nager en pleine mer suite à un naufrage peut se révéler être délicat, surtout si les conditions sont mauvaises. Il est possible d'appliquer les modificateurs de circonstances comme suit :

- \+ 10 % Mer d'huile ou eaux calmes
- \- 10 % Mer ou rivière agitée
- \- 20 % Mer houleuse, rivière en crue, torrent, ou eaux froides

Lorsque les investigateurs sont amenés à franchir une étendue d'eau à la nage, un test prolongé (cf. p. 82) est la meilleure option à utiliser si le gardien souhaite en faire un challenge. Plus la distance à franchir sera grande, plus le nombre de réussites à obtenir sera important.

Par ailleurs, un individu ne peut pas nager indéfiniment. La durée de l'effort est identique que celle de « Crapahuter : Terrain difficile » comme indiqué page 144. Cependant, si le nageur se retrouve en **état épuisé**, il faudra effectuer un test d'*Athlétisme* avec les malus adéquats (- 20 % dus à l'épuisement plus le malus éventuel de circonstance, soit une réussite spéciale) pour éviter la noyade.
Un humain n'ayant pas de branchies, il risque de suffoquer sous l'eau... Comme indiqué dans *La suffocation*, page 149.

Bouées, gilets de sauvetage, etc.

Être équipé d'un gilet de sauvetage ou pouvoir s'accrocher à une bouée (même improvisée) permet non seulement d'éviter automatiquement la noyade à celui qui se retrouve en *état épuisé*, comme vu précédemment, mais permet également de se reposer et minimiser ses efforts pour rester à flot, ce qui augmente grandement les chances de survie.

Plonger

Quel que soit le type de plongée pratiquée, il faudra utiliser soit la compétence *Athlétisme*, soit la compétence *Plongée* si un investigateur a décidé de créer cette compétence. En ce cas, ce dernier bénéficiera d'un bonus de +10 % par rapport à celui n'ayant que la compétence *Athlétisme*.

Plongée en apnée

La plongée en apnée a pour seule limite la capacité pulmonaire du plongeur. Il faut alors appliquer les mêmes règles que la suffocation, comme indiqué page 149. Cependant, un plongeur expérimenté, c'est-à-dire un personnage disposant de la compétence plongée devrait bénéficier d'un bonus sur la durée, car il a développé sa capacité pulmonaire. Il faudra alors appliquer un bonus de +2 à sa CON dès lors qu'il s'agit de retenir sa respiration.

Scaphandre à casque

Plonger en étant équipé d'un scaphandre à casque et relié à la surface par un narguilé (système de pompe et tube actionné depuis la surface) pour assurer l'apport en air est la plus vieille méthode de plongée. Elle a pour avantage de n'avoir que peu de contraintes d'autonomie et de pression, permettant au plongeur de rester longtemps sous l'eau. Par contre, l'équipement est lourd, très lourd même, d'où le surnom de « pieds lourds » en raison des chaussures de plomb. Le scaphandre « Cabriol », du nom de son inventeur sera utilisé de 1855 jusqu'à l'utilisation du détendeur en 1945.
En termes de règles, utiliser un tel matériel, en dehors de son point faible qui est sa dépendance à l'équipe en surface pour son approvisionnement en air, impose un malus de -20 % à son utilisateur pour les catégories de compétence *Action* et *Savoir-faire*, et limite son mouvement au minimum, c'est-à-dire à la catégorie de vitesse « Lent ».

Scaphandre autonome

L'invention en 1943 du détendeur permet les plongées en scaphandre autonome (plus communément appelé « plongée avec bouteilles et palmes »...). Celui-ci sera utilisé à partir de 1945. Les bouteilles de plongée ont une capacité de 12 à 18 litres sous haute pression, et permettent de rester sous l'eau plus ou moins longtemps en fonction de la profondeur, des paliers de décompression, etc. Pour faire simple, un plongeur ayant une autonomie d'air de 2 heures en surface verra cette autonomie divisée par 2 à une profondeur de 10 mètres (soit 1 heure), et par 3 à une profondeur de 20 mètres (soit 40 minutes).
L'encadré *Plonger sans palier de décompression* ci-contre indique les durées maximales de plongée sans palier selon la profondeur. Rester plus longtemps à une profondeur signifie s'exposer à des problèmes de décompression lors de la remontée.

Dangers de la décompression

Lors de la plongée, la pression de l'air respiré est supérieure à la pression atmosphérique, le sang dissout et véhicule une certaine quantité d'azote dans les tissus qu'il irrigue. À la remontée, le phénomène s'inverse : l'azote se dissout dans les tissus est et reconduit par le sang jusqu'aux poumons, où il est éliminé par la respiration.
Si la remontée est trop rapide ou si les paliers ne sont pas respectés, des bulles pathogènes peuvent se former dans le sang (loi de Henry). Les symptômes de l'accident de décompression se manifestent dans 75 % des cas entre ½ heure à 1 heure après la remontée (cf. *Maladie des caissons*, p. 163)

Pour éviter les problèmes de décompression, il faut scrupuleusement respecter les courbes de sécurité, les paliers en cas de plongée prolongée, et dans tous les cas de figure respecter la vitesse de remontée qui est au maximum 10 mètres par minute.

Agir dans l'eau

Que ce soit combattre ou effectuer des tâches techniques, le fait d'agir sous l'eau est plus difficile en raison du principe des réactions égales opposées (deux poussées s'annulent). En cas de combat, tous les dommages sont minimisés (soit le plus petit résultat possible avec le dé) pour cette raison.

Les actions, quant à elles, sont modulées par un malus comme suit :

- Le personnage dispose de la compétence *Plongée*: -10 %

• Le personnage ne dispose pas de la compétence Plongée, mais d'*Athlétisme*: -20 %
• Le personnage ne dispose d'aucune compétence appropriée: Réussite spéciale requise
Les créatures marines ne sont pas affectées par ces modificateurs

• Avec un point d'appui
Se servir d'un point d'appui sous l'eau, que ce soit un récif corallien, une épave ou son adversaire auquel on s'agrippe, donne plus de force aux coups portés. Les dommages ne sont divisés que par 2 et non minimisés. Par contre, les malus aux actions ne changent pas.

• Sur le rivage
Évoluer dans une eau peu profonde, où l'on a pied, est éprouvant. Dans 50 cm d'eau, la vitesse de mouvement est limitée au maximum à la course (10 m par round), et si la profondeur est plus ou moins de 1 mètre, celui-ci est limité à la marche, (5 m/round). En cas de combat, il sera possible de déséquilibrer son adversaire pour essayer de le noyer en le maintenant sous l'eau (cf. *Empoignade*, p. 89).
Par ailleurs, le courant peut avoir une incidence. (cf. *La force de l'eau*, p. 154)

Cascades

S'accrocher au lustre, se balancer de liane en liane ou courir sur un toit, sont toutes des acrobaties particulièrement adaptées au style de jeu *Aventures Pulp*.

Acrobaties

Compétence : Athlétisme
Lorsqu'il s'agit d'effectuer des acrobaties comme passer sur une corniche au-dessus du vide, se balancer au bout d'une corde ou d'un lustre, ou courir sur des surfaces instables, le test d'*Athlétisme* subit un malus plus ou moins important :
• -10 % : Garder son équilibre sur un sol instable, une poutre, une corniche de 15 cm ou un parquet ciré
• -20 % : Garder son équilibre sur un pont de corde, une poutrelle, une corniche de 5 cm ou sur une flaque d'huile
En cas d'échec, la conséquence dépendra de la situation, mais dans la plupart des cas ce sera sans doute une collision (chute, heurts…) (cf. *Les collisions*, p. 149)

Actions de précision

Attraper un petit objet avec un fouet, lancer une pierre sur une ampoule pour la briser, ajuster le lancer d'un grappin à un endroit précis, attraper un individu au lasso, ou arriver à immobiliser les jambes d'un coureur avec un bolas sont des actions de précision.
En termes de règles, parvenir à utiliser un équipement ou une arme de sorte à en tirer le meilleur requiert une réussite spéciale, comme indiqué dans l'encadré *Effet: spéciale* page 71.

Entraves

L'un des grands ressorts de l'épouvante ou des aventures pulp est la capture et l'emprisonnement des « héros ». De même, les investigateurs seront amenés à capturer et retenir des adorateurs afin de leur soutirer des renseignements ou les empêcher d'agir.

Entraver ou être entravé

Il existe divers moyens d'entraver un individu, autant par le type de liens que par le type d'entraves :
• ***Les chevilles*** : Entraver les chevilles avec des chaînes, une corde ou des menottes, tout en laissant une possibilité à la victime de marcher est souvent utilisé pour les prisonniers. Une telle entrave procure un malus de -10 % aux compétences de la catégorie de compétences *Action* et *Savoir-faire*, et limite la vitesse de déplacement à son minimum, c'est-à-dire marcher (5 m/round, soit la catégorie de vitesse *Très lent*)
• ***Les mains*** : Les mains entravées devant laissent une certaine liberté d'action. Le malus subit aux catégories de compétences *Action* et *Savoir-faire* est -10 %. Alors que si elles sont attachées dans le dos, ce malus sera de -20 %
• ***Le corps*** : Un individu ligoté, c'est-à-dire dont le corps entier est entravé, devra soit obtenir une réussite spéciale pour les compétences des catégories *Action* et *Savoir-faire*, soit un malus de -20 % mais le laps de chaque action est porté à son maximum (cf. *Gérer le temps*, p. 80) en raison de sa mobilité très réduite. À moins d'être solidement attaché à un objet, il pourra se mouvoir en rampant (2 mètres par round)

Se libérer

Il est possible de se libérer de trois manières différentes, selon les types de liens, soit en desserrant ceux-ci, soit en parvenant à les couper, soit en en réussissant à les crocheter. Dans tous les cas de figure, les malus dus à l'entrave s'appliquent pour se libérer.

• **Desserrer ses liens :** Il est possible de desserrer ses liens, même les plus résistants, en jouant de ses muscles. En ce cas, il faudra confronter la FOR du personnage à la résistance du lien, comme indiquée ci-contre, sur la table de résistance, sous forme d'une action prolongée, chaque jet de dé correspondant à une traction. Les frottements dus à cette action infligent 1D3 points de dégâts et laissent des marques (poignets, chevilles…). En cas de réussite, les liens sont suffisamment desserrés pour permettre de se libérer

• **Couper ses liens :** Que ce soit avec un bout de verre, en frottant ses liens sur un angle saillant, ou le faisant brûler, il est possible de se libérer de liens en les coupant à condition que leur matière le permette (il est impossible d'entamer du métal avec du verre…). En général, cela est très long à faire. Aucun test n'est nécessaire. La résistance du lien est réduite de 1 point par quart d'heure passé. Il sera possible de tenter de les desserrer, voire de les rompre, une fois qu'ils sont fragilisés. Les frottements infligent 1D6 points de dommages et laissent des marques.

• **Crocheter ses entraves :** Parvenir à ouvrir le cadenas d'une chaîne ou la serrure d'une paire de menottes nécessite de disposer de la

Trivia

Plonger sans palier de décompression

Les tables de plongée de la Marine Nationale indiquent les durées maximales de plongées pour différentes profondeurs qu'il est possible d'atteindre sans avoir besoin de palier de sécurité pour la remontée.

Profondeur	Durée
-10 m	5h30
-12 m	2h15
-15 m	1h15
-20 m	**40 minutes**
-25 m	20 minutes
-30 m	10 minutes
-40 m	5 minutes

130.
Région
de Nouvelle-Angleterre
appelée « Creux des
Sorcières » - le long
d'une rivière.
Rumeurs de sabbats de
sorcières et de pow-wows
indiens sur une large
butte surmontant
le lieu, et où de vieux
sapins et des hêtres
formaient un bosquet
obscur,
ou un temple démoniaque.
Légendes difficiles à
démêler.

Holmes - Guardian Angel.

Résistance des liens

9	Corde
12	Corde bien serrée ou fil électrique
15	Chaîne en fer
20	Chaîne en acier

141.
Note de bas de page
de Haggard ou Lang dabs
« The World's Desire » :
« Très probablement
les livres, mystérieux
et indéchiffrables,
mis au jour de loin en
loin en Égypte,
étaient-ils écrits
dans la langue morte
d'un peuple plus ancien,
désormais oublié.
C'était le cas de celui
découvert à Coptos,
dans le sanctuaire,
par le prêtre de la
Déesse. « Toute la
Terre était noire,
mais la lueur de la lune
brillait sur le livre. »
Un scribe de la période
des Ramessides
en mentionne un autre,
rédigé dans une écriture
ancienne,
indéchiffrable.
« Tu me dis que tu n'en
comprends pas un mot,
bon ou mauvais. Il y a
autour de lui un mur que
personne ne peut
escalader.
Tu es instruit,
et pourtant tu ne le
connais pas ;
cela m'effraie. »

Birch Zeitschrift 1871,
pp. 61-6. Papyrus
Anastisi I. pl. X, I.8
pl. X, 1-4. Maspero,
Hist. Anc. pp.66-7. »

compétence de *Métier: serrurerie* et d'avoir à disposition un outil utilisable, comme un trombone, un bout de fil de fer, etc. À défaut, il sera possible d'utiliser l'attribut *Agilité* avec un malus de -20 %

Épreuves de force

Test de résistance FOR contre TAI
Soulever, retenir, hisser un objet ou un individu sont autant de situations où il faut faire preuve de force. Il faut confronter la FOR du personnage à la TAI de ce qu'il essaie de déplacer ou soulever avec un test simple sur la Table de Résistance (cf. p. 76).

Exemple : *Carter Ligthbourne (FOR 12), dans un vieux tombeau, tente de pousser le couvercle massif d'un sarcophage (TAI 18). Il fait une première tentative à mains nues. Selon la table de résistance, il doit obtenir 20 ou moins à son test. Il obtient 43. Il a beau s'escrimer, le couvercle ne bouge pas d'un poil!*

Utiliser des outils

Il est possible de s'aider d'outils pour tenter de déplacer ou soulever de gros objets. Cet outil fournit un bonus de :
- +10 % si l'outil est adapté (levier de fortune ou peu ergonomique)
- +20 % si l'outil est particulièrement bien adapté (pied-de-biche, barre à mine, etc.)

Exemple : *Carter, suite à son échec, s'est muni d'une barre à mine pour tenter de déplacer le couvercle du sarcophage, ce qui lui procure un bonus de 20 % et fait passer ses chances à 40 %. Il parvient à faire bouger le couvercle!*

S'aider de mécanismes

Pour des objets particulièrement lourds et si les investigateurs disposent de matériel et de temps, il est possible d'utiliser des mécanismes de levage comme des poulies. Utiliser ce type de mécanisme équivaut à diviser la TAI de l'objet par 2 (utilisation d'une poulie), 4 (-deux poulies) ou 6 (trois poulies).

Exemple : *Carter, maintenant qu'il a réussi à déplacer le couvercle, souhaite le soulever ; pour cela, il fait installer par ses ouvriers un système de poulies et de cordes. Désormais, soulever ce satané couvercle devient un jeu d'enfant! Au lieu d'avoir 20 % de chances d'y parvenir (FOR 12 contre TAI 18), il a 65 % de chances de réussir à le soulever (FOR 12 contre TAI 9, la poulie divisant par 2 la TAI de l'objet).*

Se faire aider

Se mettre à plusieurs pour déplacer de lourds objets est non seulement possible, mais bien souvent nécessaire. Comme indiqué dans *Unir ses efforts*, page 78, chaque personne apportant son aide alloue un bonus de 10 % de sa caractéristique FOR au personnage ayant la FOR la plus élevée. Si un ou plusieurs sont munis d'outils, il faudra ajouter le bonus de ce dernier une fois les chances calculées sur la table de résistance.

Exemple : *Carter se fait aider par ses ouvriers pour déplacer une stèle (TAI 18) qui d'après lui masque un passage. Les deux ouvriers ont respectivement une FOR de 8 et 11. Il faut donc additionner à la FOR de Carter un bonus de 3 au total, ce qui fait un total de 15 (12+1+2). Ils ont 35 % de chances d'y parvenir, et ils s'en rendent compte au premier essai! Ils se munissent chacun d'un levier, ce qui fait passer leurs chances de réussite à 55 %, ce qui est nettement plus raisonnable!*

Soulever & porter

Un investigateur peut porter un objet dont la TAI est inférieure à sa FOR/2 sans limitation de temps. Il peut soulever et porter un objet dont la TAI est inférieure à sa FOR sans trop de problèmes (c'est-à-dire sans faire de test) pendant un nombre de rounds égal à la différence entre sa FOR et la TAI de l'objet sans fournir d'efforts. Au-delà, il devra effectuer un test de FOR à chaque round pour continuer à le tenir. Et pour les objets dont la TAI est supérieure à sa FOR, il devra effectuer un test à chaque round pour le maintenir.

Transporter

Un sac à dos, des bagages, une malle cabine sont autant de moyens de transporter du matériel. Un investigateur peut porter, sans éprouver de gêne ou de fatigue l'équivalent de sa TAI/5 en poids dans un sac à dos bien ajusté, et sa TAI/10 dans un bagage à main. Au-delà, il éprouvera une gêne dans ses mouvements, représentée par un malus de -10 % à toutes ses actions physiques. De plus, il se fatiguera plus vite ; sa capacité à effectuer de longs trajets sera réduite d'une heure (cf. *Crapahuter*, p. 145).

Lancer

Un personnage peut lancer tout objet dont la TAI est inférieure ou égale à 3 à une distance maximale de 50 mètres (portée proche) maximum.
Il peut également lancer un objet dont la TAI est inférieure ou égale à sa propre FOR/2 à une distance de 15 mètres (portée courte) maximum.
Lancer un objet sans essayer de toucher une cible précise ne nécessite aucun test, par contre, s'il souhaite toucher quelque chose de précis, il faudra effectuer un test d'*Athlétisme*.

Exemple : *Carter Lightbourne (FOR 12, Athlétisme 45 %) peut lancer sans trop de problèmes une torche (TAI 1) à 50 mètres au maximum et une mallette (TAI 5) à seulement 15 mètres au maximum. S'il souhaite envoyer l'objet à un endroit précis, il n'aura que 45 % de chances d'y parvenir.*

Survivre

Compétence : *Survie*
Qu'il s'agisse de trouver ou fabriquer un abri, de se procurer de la nourriture ou de l'eau potable, il faut réussir un test de *Survie*. Cela permet d'éviter les désagréments de l'environnement, comme être obligé de dormir sous la pluie, boire de l'eau qui déclenchera au mieux une turista carabinée, éviter de cueillir des baies toxiques, ou établir son campement à quelques pas d'une fourmilière !

En cas d'échec au test de *Survie*, les investigateurs devront subir toute ou partie des désagréments de l'environnement.

Afin d'assurer le confort minimal nécessaire pour survivre dans de bonnes conditions, il faut y consacrer une heure par personne et par jour, ce qui recouvre la nourriture, l'eau, et l'abri pour dormir. Si une seule personne prend en charge tout cela, elle devra y passer autant d'heures que de personnes présentes dans le groupe.

Le guide et les porteurs

Beaucoup d'expéditions ont des guides et des porteurs qui prennent en charge le confort quotidien des aventuriers occidentaux. Ce qui est très confortable, mais également dangereux, car ils dépendent d'eux. Il suffit qu'ils se réveillent un matin pour constater que le guide et tous les porteurs sont partis, effrayés par une légende locale, pour se retrouver dans une situation délicate.

L'environnement comme désagrément

L'environnement, quel qu'il soit, est une source de désagréments inépuisable pour l'être humain : trop chaud, trop froid, mal éclairé, glissant,... Taillé pour un climat tempéré relativement chaud, avec des sens moyennement développés, l'être humain doit s'adapter, se protéger et prendre des précautions pour ne pas subir tous ces désagréments.

Utiliser les désagréments

Modificateur de circonstances

Dans nombre de situations, l'environnement peut jouer un rôle important, comme lors d'une poursuite, un combat, ou un simple périple. Une pluie diluvienne, ou simplement l'obscurité, peut rendre les choses les plus simples compliquées, voire difficiles.
Dans la plupart des cas, il faut utiliser les modificateurs de circonstances, comme décrits page 72, en appliquant un modificateur allant -20 % à + 20 %.

La suffocation

Lorsqu'un investigateur est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu, il devra réussir un test d'*Endurance* pour ne pas suffoquer. Selon la situation, cela prendra plus ou moins de temps :

- **En cas immobilité** : Le personnage pourra retenir sa respiration pendant sa CON rounds. Une fois cette durée passée, à chaque round, il devra réussir un test d'endurance pour continuer à tenir, sans quoi il subira des dégâts
- **En cas d'activité faible** : Comme marcher, nager lentement, le personnage pourra retenir sa respiration pendant sa CON/2 rounds avant de faire un test d'endurance à chaque round
- **En cas d'activité intense** : Comme courir, nager, faire des acrobaties, le personnage devra réussir un test d'Endurance tous les rounds pour retenir sa respiration

Exemple : *Carter Ligthbourne (CON 12) peut tenir 12 rounds, en retenant sa respiration à condition de rester immobile, soit une minute avant de faire un test d'Endurance. S'il se déplace lentement ou agit avec pondération, il pourra tenir 6 rounds, soit 30 secondes, et s'il est contraint d'avoir une activité intense, il devra faire un test à chaque round pour ne pas suffoquer.*

La strangulation

Un autre moyen de succomber de suffocation est la strangulation, que ce soit par un adversaire à mains nues ou avec un lacet, voire un nœud coulant.
La victime subit des dégâts par round, aussi longtemps que la strangulation n'est pas interrompue, comme suit :

- 1D4 si elle est due à un objet inanimé (corde, cravate...)
- 1D4 + Impact si un c'est un agresseur qui tente d'étrangler le personnage (à mains nues ou à l'aide d'un objet)

Lorsque la victime parvient à se dégager, les dégâts par round cessent, mais elle devra reprendre son souffle, comme indiqué ci-après.

Dégâts de la suffocation

Dès qu'un test d'*Endurance* est raté, le personnage subit des dommages comme indiqué ci-contre selon le milieu dans lequel il respire. Il continuera à subir cette perte de points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse et revenu à l'air libre. Une fois tiré d'affaire, le personnage sera en état de santé *Irrité* (cf. *Les états de Santé*, p. 95)

Exemple : *Oswald, alors qu'il fouillait un entrepôt, est pris dans un incendie. Bien que les flammes soient encore loin, la fumée épaisse envahit tout. Il va devoir sortir très vite de là ! Comme il s'active pour sortir au plus vite, Oswald devra réussir un test d'Endurance tous les rounds pour éviter la suffocation. S'il échoue à un test d'Endurance, il subira 1D3 points de dommages à chaque round !*

Reprendre son souffle

Une fois tiré d'affaire, un personnage ayant perdu des points de vie à cause de la suffocation récupérera la moitié de points perdus à condition de reprendre son souffle, c'est-à-dire de ne rien faire d'autre que de respirer calmement pendant 21-CON en minutes. Il regagnera le restant des points perdus en 21-CON heures.
S'il ne reprend pas son souffle, et se lance à corps perdu dans l'action, il ne regagnera les points perdus qu'en 21-CON heures.

Exemple : *Oswald (CON 13) a réussi à s'en sortir, mais il a perdu 4 Points de Vie (deux rounds durant lesquels il a inhalé de la fumée). Il va devoir passer 8 minutes (21-13) à reprendre son souffle, en toussant et crachant ! En faisant cela, il regagne 2 Points de Vie, et aura totalement récupéré dans 8 heures. S'il ne le prend pas, il sera incommodé pendant les huit prochaines heures, et ne regagnera les Points de Vie perdus seulement à ce moment-là.*

Collisions

Heurter une cloison, tomber d'un balcon, ou plonger dans un lac du haut d'une falaise sont des situations dont on sort rarement indemne !

Trivia

Enterré vivant

Un individu enterré vivant dans un cercueil a peu de chances de survie. Ce milieu clos dispose d'une réserve d'oxygène limitée, et au bout de 45 minutes en moyenne, le taux de CO^2 atteint un seuil dangereux et la victime commencera à suffoquer dans les plus horribles conditions...

Poussières et spores

Les nuages de poussière, de spores, ou de toute autre substance microscopique font tousser, cracher, et pleurer. En termes de jeu, cela implique la perte d'une action lorsqu'un personnage est pris dans un tel nuage, ainsi qu'un état de santé *Irrité* après coup (cf. *Les états de Santé*, p. 95). De plus, certaines substances peuvent être toxiques ou empoisonnées (cf. *Les poisons*, p. 164)

Les substances suffocantes

Milieu	Dégâts
Eau	1D6
Fumée épaisse	1D3
Vide	1D6
Gaz empoisonné	L'investigateur est exposé aux effets du poison. Si le gaz est aussi une fumée épaisse, rajoutez 1D3

Rappel : Vitesses d'un individu

Homme qui marche	cat. 1 (jusqu'à 10 km/h)
Homme qui court	cat. 2 (jusqu'à 30 km/h)
Homme qui sprinte	cat. 3 (jusqu'à 60 km/h)

Trivia

Une chute de 33 000 pieds

Le 26 janvier 1972 l'hôtesse de l'air yougoslave Vesna Vulovic suite à l'explosion du DC-9 au-dessus de Ceska Kamenice en Yougoslavie, est tombée d'une hauteur de 10 000 mètres (33 000 pieds), dans un arbre couvert de neige. Elle est restée 27 jours dans le coma et 16 mois à l'hôpital, mais s'en est sortie vivante !

Trivia

Les très petits objets

Les croyances populaires et les légendes urbaines font cas de personnes s'étant fait tuer par des objets tels des pièces de monnaies, dés en plastique, ou tout autre très petit objet tombé d'une grande hauteur. En réalité, de tels objets ne font aucun dommage, car ils n'ont pas une masse suffisante. En termes de jeu, ils feront au pire 1 point de dégâts, et encore !

Trivia

Ensablé jusqu'au cou

Un individu enterré debout dans du sable sec, de sorte à ce que juste sa tête reste à l'air libre, mettra du temps pour se dégager. Il ne lui faudra pas moins de 5 minutes pour dégager ses bras, ce qui est le plus simple. Une fois ses bras libérés, dégager le reste de son corps pour retrouver la liberté lui prendra près d'une heure et demi !
Par contre enterré dans du sable humide, sur une plage avec une marée montante qui crée un apport continuel d'eau, il est impossible de se dégager. Le sable mélangé à l'eau remplit systématiquement la moindre cavité que l'individu aura réussi à dégager. Il n'y a aucun moyen d'échapper à cette mort lente, exception faite d'une aide extérieure.

Les heurts

Heurter un obstacle alors que l'on est en pleine course peut être très douloureux. Le chapitre *Gérer les poursuites*, page 132, détaille les collisions qui peuvent survenir lors d'une collision en fonction de la vitesse. Lorsqu'une collision se produit, il faut multiplier 1D6 par la catégorie de vitesse à laquelle se déplace l'individu, comme indiqué ci-contre.
En plus des dommages subis, le personnage sera dans un état de santé *Étourdi* (cf. *Les états de Santé*, p. 95)

Exemple : *Un homme (Catégorie de TAI Petit, soit 1D6 en cas de dégâts) qui court (catégorie de vitesse 2), subit 2D6 de dégâts en cas de collision (2 x 1D6).*

Les chutes

Lorsqu'un individu tombe, les dégâts infligés dépendent de la hauteur de sa chute. Ils sont directement liés non à la surface qu'il percute, mais à la vitesse qu'il atteint au point d'impact. De même que lors des collisions, le D6 de dégâts est multiplié par la catégorie de vitesse. Le tableau *Vitesse de chute* ci-dessous, indique les vitesses atteintes au point d'impact selon la hauteur.

Exemple : *Un individu (Catégorie de TAI Petit, soit 1D6 en cas de dégâts) qui Chute de 8 mètres (du second étage), atteint une vitesse de catégorie 3 au point d'impact. Il subira donc 3D6 de dommages (3 x 1D6).*

Paille ou béton ? : La surface que percute un corps peut influer sur les dégâts en diminuant ceux-ci comme suit :
- Sol meuble, sable : - 1D3
- Branchages souples, buissons touffus : - 1D4
- Eau, tas de foin : - 1D6

Se rattraper : Lors d'une chute, il est parfois possible de se rattraper : une branche opportune, des arbres qui ralentissent la vitesse d'impact, etc. Un test de chance (cf. p. 78) permet de déterminer si l'investigateur a la possibilité de ralentir sa chute ou de se rattraper. S'il est chanceux, il devra soit effectuer un test d'*Athlétisme* avec un malus de -20 %, soit un test combiné d'*Athlétisme* et d'*Agilité* (au choix du joueur). Si ce test est réussi, les dégâts seront réduits de 1D6. Si la qualité de réussite est une spéciale ou une critique, ils seront réduits de 2D6.

Sauter : Se réceptionner suite à un saut ne pose aucun problème, tant que le test d'*Athlétisme* pour effectuer le saut est réussi. En cas d'échec, par contre, le personnage devra encaisser 1D6 de dégâts à la réception. Les performances des sauts en hauteur et en longueur sont données à titre indicatif page 60, avec la description de la compétence *Athlétisme*.

Le coup du destin : Même si la situation semble désespérée, comme lors d'une chute d'un avion sans parachute, il subsiste une faible chance de s'en sortir. L'histoire est jalonnée de cas de chutes incroyables où les personnes ont survécu, alors qu'elles auraient dû mourir. Lors d'une chute dont l'issue certaine est la mort en raison de la hauteur, un test de chance ayant comme résultat 01 permet de sauver la vie à l'infortuné. Il aura sans doute des côtes cassées, pas mal de bleus, mais sera vivant ! Il lui reste 1 point de vie.

Parachutisme : Plonger dans le vide, d'un avion, de préférence en étant équipé d'un parachute, est une forme de chute, bien que ce soit une chute plus ou moins contrôlée.
Un corps en chute libre (à l'horizontale, bras et jambes tendues) atteint une vitesse d'environ 150 km/h à partir de 90 mètres de chute, alors que la vitesse avec le parachute déployé passe à 15 km/h seulement.
Dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, il est possible de choisir la compétence *Parachutisme* (compétence à créer soi-même). Un investigateur ayant créé cette compétence bénéficiera d'un bonus de +10 %. Il est cependant rare qu'un investigateur dispose de cette compétence, auquel cas il faudra alors utiliser *Athlétisme*.
La chute libre en elle-même ne requiert pas de test, par contre, il sera nécessaire d'effectuer un test pour la réception au sol. En cas d'échec à ce test, le personnage subira 2D6 de dégâts (dommages usuels à cette vitesse). Il sera néanmoins possible d'amoindrir le choc avec un test d'*Athlétisme* avec un malus de -20 % (faire un roulé-boulé,...) et ainsi n'encaisser que 1D6 points de dégâts.

Les chutes d'objets

Pour chaque catégorie de TAI des objets inanimés sont indiqués les dégâts qu'ils peuvent infliger lors d'une chute (cf. *Taille des objets usuels*, p. 141). Ces dégâts peuvent aller de 1D4 pour des objets minuscules à 4D6 pour des objets énormes. Comme pour toutes les chutes, il faut multiplier ces dommages par le facteur de vitesse dû à la hauteur de la chute. (cf. *Vitesse de chute*, ci-dessous)
Ainsi, un objet minuscule, comme une brique, tombant d'une quinzaine de mètres infligera 4D4 de dégâts à son point d'impact et un objet énorme, comme une colonne de pierre, chutant de la même hauteur infligera 16D6 de dégâts !
Éviter un objet qui tombe nécessite une réussite à un test d'Athlétisme. En cas d'échec, le personnage subira les dégâts. Cependant, il est possible d'effectuer un test de chance. En cas de réussite, les dégâts seront minimisés, mais en contrepartie, le personnage se retrouvera bloqué sous les gravats, comme indiqué ci-après dans les écrasements.

Les écrasements

Lorsqu'un personnage se retrouve bloqué sous des gravats, une poutre, une statue, ou tout autre objet lourd, il faut effectuer un test de

Vitesse de chute

Hauteur	Catégorie de vitesse	Équivalent en étages d'immeuble
Moins de 5 mètres	cat. 2 (jusqu'à 30 km/h)	1er étage
5 à 10 mètres	cat. 3 (jusqu'à 60 km/h)	2e au 3e étage
10 à 20 mètres	cat. 4 (jusqu'à 120 km/h)	4e au 5e étage
20 mètres et plus	cat. 5 (plus de 160 km/h)	6e étage et plus

chance. S'il est réussi, la masse qui le bloque est elle-même en équilibre et ne l'écrase pas. Dans le cas contraire, il se fera lentement et inexorablement écraser. Pour chaque minute passée sous la masse, il faut effectuer un test de FOR contre la TAI de l'objet. En cas d'échec, le personnage subit 1D6 points de dommages à chaque fois.
Stabiliser cette masse en la bloquant permettra d'éviter de nouveaux dommages, et la soulever permettra de dégager l'infortuné.

Les explosions

Les explosifs, rarement accessibles aux civils, en dehors de la dynamite utilisée sur les chantiers, sont destructeurs. Trois types de dégâts* principaux peuvent s'appliquer :

- 5D6 : Grenade, bâton de dynamite, poudre noire, bidon d'essence,...
- 10D6 : Bombe artisanale, plusieurs bâtons de dynamite, fiole de nitroglycérine,...
- 20D6 : Explosion de gaz, missile, obus, bombe,...

** : Si vous en ressentez le besoin, des caractéristiques d'explosifs plus détaillées se trouvent p. 282.*

Effets de zone

En plus des dommages, les explosifs ont un effet de zone qui les rend plus dévastateurs. Ci-dessous sont indiquées les portées des explosions, avec leurs effets selon la distance à laquelle se trouve la victime de l'explosion :

- **Contact** (1-2 mètres) : Point d'explosion, dégâts maximisés (le résultat le plus haut qu'il est possible d'obtenir aux dés)
- **Courte** (15 mètres) : Souffle, débris et brûlures : dégâts réduits de moitié, avec comme effet secondaire un état de santé *Assourdi* et *Étourdi*
- **Proche** (50 mètres) : Dégâts minimisés (le résultat le plus bas qu'il est possible d'obtenir aux dés), souffle seulement, avec comme effet secondaire un état de santé *Assourdi*
- **Au-delà** : Seul le souffle est ressenti, mais aucun dégât n'est encaissé

Milieu clos ou sous-marin

Dans un environnement clos, le souffle des explosions se « répercute » sur les parois, ce qui les rend plus mortelles. En ce cas, les dégâts de l'explosion sont doublés.
Il en va de même sous l'eau, qui par sa densité « comprime » l'explosion et accentue ses effets.

Utiliser des explosifs

L'usage des explosifs est détaillé p. 158 dans le chapitre *Gérer l'équipement*.

Se protéger des explosions

Il est possible de se protéger complètement ou partiellement d'une explosion de diverses manières :

- **Se mettre hors de portée** : S'éloigner suffisamment d'une explosion pour ne subir aucun dommage est le moyen le plus sûr. Pour cela, il suffit de se mettre, si possible, à une portée égale ou supérieure à *Loin*
- **Utiliser l'environnement** : Mettre un obstacle suffisamment résistant comme un mur de pierre entre soi et le point d'impact permet d'éviter le souffle et les projections de débris. Aucun dégât n'est encaissé, le personnage ne ressent que les effets liés au bruit et se retrouve en état de santé *Assourdi*. Bien évidemment, à condition que l'obstacle résiste ! (cf. *La solidité*, p. 160)
- **Se plaquer au sol** : À défaut de pouvoir s'éloigner ou s'abriter, la seule option est de se plaquer au sol. Cela a pour effet de réduire les dégâts de moitié, mais le personnage subit cependant les états de santé *Assourdi* et *Étourdi* (cf. *Les états de santé*, p. 95)

***Exemple :** Winnie, alors qu'il fouille le campement d'adorateurs, découvre une bombe artisanale à retardement (Dégâts 10D6) ! Vu le temps qu'il reste, il prend ses jambes à son cou pour tenter de s'éloigner le plus possible avant l'explosion. Il parvient à parcourir une vingtaine de mètres avant de se jeter à couvert derrière un petit talus. Grâce à cette protection, il ne subit aucun dommage et n'est qu'Assourdi. S'il n'avait pu se mettre à couvert, il aurait subi 5D6 points de dommages (la moitié des dommages normaux en raison de la distance), et s'il y avait survécu, il aurait été Assourdi et Étourdi de plus !*

Le feu & les incendies

Arme ancestrale et danger naturel pour l'homme depuis toujours, le feu est particulièrement dangereux en termes de jeu.

Le feu

Le feu a un inconvénient majeur : il enflamme ce avec quoi il entre en contact, ce qui le rend terriblement dangereux, car les dégâts qu'il inflige le sont le plus souvent à chaque round, jusqu'à ce qu'il soit éteint ou ait tout consumé ! Il faudra donc déterminer si oui ou non les habits de l'individu exposé aux flammes prennent feu grâce à un test de chance à 50 % (cf. *La chance*, p. 78). S'il le rate, ses vêtements s'enflamment ce qui lui inflige 1D6 points de dégâts par round. En cas de maladresse au test de chance, ses cheveux s'enflamment et lui infligent 1D3 point de dégâts supplémentaires.

De plus les brûlures sont très douloureuses. Elles infligent systématiquement une douleur vive (cf. *La douleur*, p. 98) provoquant un malus de -10 %, et ce peu importe le type de blessure ou le nombre de *Points de Vie* perdus.

Le contact d'une flamme ou d'un feu, quel qu'il soit, inflige des dégâts comme indiqués ci-contre.

Les incendies

Le feu n'est pas le seul danger des incendies. L'investigateur, entre autre, risque de :

- Mourir asphyxié en raison des fumées (cf. *La suffocation*, p. 149)
- Chuter si le plancher cède (cf. *Les collisions*, ci-contre)
- Se faire assommer par le plafond qui s'effondre (cf. *Chutes d'objets*, ci-contre)

De plus, des événements spécifiques peuvent survenir, comme des explosions (bouteille de gaz, réserve de carburant, produits chimiques,...). Mais les événements les plus dangereux sont le backdraft et le flashover.

Backdraft : Lors d'un incendie, si les fumées sont confinées et qu'un apport brusque d'oxygène est apporté (ouverture subite d'une

Trivia

Esprit de sacrifice

Sauter sur une grenade pour sauver ses amis... Cela peut sembler être une scène typiquement hollywoodienne, et pourtant...
Un homme qui se couche sur une grenade pour faire rempart de son corps et sauver ses amis est certes réduit en charpie, mais son corps absorbe la plus grande partie de l'explosion. Mais son acte sauve effectivement les autres : le corps encaisse le souffle de l'explosion et les shrapnels qui se dispersent peuvent provoquer des dommages mineurs.
En termes de jeu, les dégâts subis par les individus se trouvant à proximité sont de 1D4 seulement !
Une solution moins létale et qui fonctionne presque aussi bien est de jeter la grenade dans un baril d'eau, l'explosion est alors absorbée en partie par le liquide.
En termes de jeu, les dégâts sont minimisés (soit 5 points pour une grenade) à portée *Contact*.

Dégâts du feu

Source	Dégâts/round
Flamme d'une bougie	1
Flamme d'une torche	1D6
Feu de camp	1D8
Pièce en feu	2D6
Feu de forêt	3D6

Cigarette & essence

Jeter une cigarette allumée dans une flaque d'essence pour l'embraser... aura toutes les chances d'éteindre la cigarette ! Le point d'ignition de l'essence se situe entre 260 °C et 280 °C, alors qu'une cigarette dégage une chaleur allant de 230 °C à 260 °C, mais seulement lorsque la personne vient d'aspirer une bouffée. Il y a donc très peu de chances (15 % de chances en termes de jeu) pour que la cigarette enflamme l'essence !

Aucun revirement religieux ne saurait atténuer les couleurs et la magie du printemps, ni gâcher l'exubérance instinctive d'une santé parfaite ; et les consolations du goût et de l'intellect sont infinies. Il est facile de renoncer à l'illusion perdue de l'immortalité... Personnellement, je me fiche de l'immortalité comme d'une guigne. Il n'existe rien de mieux que l'oubli, car dans l'oubli il n'existe plus de désir insatisfait. C'était l'état que nous connaissions avant de naître, et sans nous en plaindre. Faudrait-il pleurnicher à l'idée de le connaître à nouveau ? Pour ma part, c'est un paradis qui me convient...

H. P. Lovecraft, En faveur de Dagon

porte, d'une fenêtre...), il se produit une violente explosion, qui en termes de règles fait 10D6 points de dégâts.

Flashover : C'est un embrasement généralisé éclair qui se produit lorsque les fumées d'un incendie s'accumulent et chauffent, jusqu'à atteindre une température suffisante pour prendre feu. Tout, absolument tout, se met à brûler subitement. Être pris dans ce type de phénomène équivaut à être pris dans une explosion à 5D6 points de dommages.

Afin de gérer au mieux un incendie lors d'une partie, pour le rendre vivant, en faire un véritable acteur, il est conseillé d'utiliser les règles *L'environnement comme adversaire*, p. 157.

Les brûlures

Les flammes vives ne sont pas les seules sources de brûlures possibles. Une corde qui file à toute vitesse entre les mains, un sac à dos mal ajusté, de l'eau bouillante ou de la vapeur sous pression sont autant de sources de brûlures particulièrement douloureuses en infligeant les dégâts suivants :
• Frottements : 1D3
• Ébouillanter : 1D6
• Vapeur : 1D6

Se protéger du feu

Divers moyens permettent de se protéger du feu de manière plus ou moins efficace. S'ils protègent des flammes en empêchant de prendre feu, ils ne permettent cependant pas d'éviter les effets de la chaleur :
• Une couverture mouillée : -1D3
• Une tenue de pompier en cuir : -1D4
• Un vêtement ignifugé : - 1D6

Un individu dont les habits brûlent peut être éteint soit en noyant le feu avec de l'eau, ou en se jetant à l'eau, ou en couvrant le feu avec une couverture ou du sable, ce qui étouffe celui-ci en le privant d'oxygène. Aucun test n'est nécessaire pour faire cela.

Les acides

Les acides peuvent sérieusement blesser un individu. Les dégâts donnés ci-après sont valables en cas de contact significatif avec l'acide, comme dans le cas d'une partie du corps plongée dans celui-ci :
• Acide dilué : 1D3
• Acide corrosif : 1D4
• Acide très corrosif : 1D6

Les acides, à l'instar des brûlures, infligent systématiquement une douleur (cf. *La douleur*, p. 98) provoquant un malus de -10 %.

Se protéger des acides

Le seul véritable moyen de se protéger d'un acide est de ne pas entrer en contact avec. Si tel était le cas cependant, il faudra immédiatement rincer à grande eau, sans quoi les dégâts continueront à être infligés. Le seul moyen de transporter en toute sécurité ces substances sont des contenants en verre, seule matière à ne pas être sensible à leur corrosion.

L'électricité

Les dommages liés à l'électricité peuvent être très dangereux. En termes de jeu, un courant domestique provoque 1D4 points de dégâts par round, et ce aussi longtemps que la victime est en contact avec la source électrique. En raison de la tétanie engendrée par une électrocution, il est difficile de lâcher la source. Un test d'*Endurance* réussi, avec un malus de -20 %, permet de lâcher prise et ainsi stopper les dégâts. La mort survient en général par arrêt cardiaque.

La foudre

Une autre source de danger électrique sont les éclairs. Bien que le foudroiement direct soit très rare, il est très violent. Un individu frappé directement par la foudre subit 2D6 de dommages. Ce type de dommages ne devrait être utilisé en jeu que si la foudre est utilisée comme arme, par exemple par un savant fou qui mène des expériences de ce type !

Se protéger de l'électricité

Le seul moyen de se protéger de l'électricité est l'isolation de son propre corps de la terre, par une isolation de caoutchouc (pneus, épaisses semelles,...).

Les conditions ambiantes

L'être humain est adapté pour survivre dans des conditions climatiques tempérées. Les fortes chaleurs ou les grands froids peuvent se révéler mortels sans précautions adéquates.

La chaleur

L'organisme de l'être humain est conçu pour vivre nu dans un climat à 28°, autrement dit, dès 25° en étant habillé, l'organisme commence à dépenser de l'énergie pour conserver une température interne de 37°.

Séjourner dans des pays chauds ou subir une vague de chaleur caniculaire peut être éprouvant pour l'organisme. Un occidental vivant en zone tempérée, lorsqu'il est confronté à de fortes chaleurs, subit un malus de -20 % aux compétences de la catégorie *Action* et -10 % à toutes les autres actions qu'il entreprend.
Heureusement, cela ne dure pas trop longtemps ; l'organisme a besoin de 4 à 7 jours pour s'adapter à ces conditions. Le malus ne sera plus que de -10 % à la catégorie action. Et au bout de 12 à 14 jours, le personnage se sera complètement acclimaté et n'éprouvera plus aucune gêne.
Il est possible d'ignorer ces gênes en prenant son temps pour faire chaque chose (cf. *Prendre son temps*, p. 81)
Les autochtones ne subissent pas ces désagréments, leur organisme étant adapté aux conditions locales.

Les risques

Les principaux risques liés à la chaleur sont la déshydratation, détaillée dans les maladies (cf. *Déshydratation*, p. 164) et le coup de cha-

leur qui peut survenir lors d'efforts importants (cf. *Coup de chaleur,* p. 162). Il faudra alors effectuer un test de CON opposé à la VIR de ces afflictions.

Chaleurs extrêmes

Bien que l'humain soit très sensible à la chaleur, il est capable d'endurer des températures très élevées durant une courte période, à condition de pouvoir se rafraîchir par la suite. À la fin des années 40, l'armée de l'air américaine a procédé à des expérimentations en vue des vols supersoniques qui ont mis en avant qu'un humain pouvait supporter un environnement avec des températures de 200° pendant 2 minutes, et 120° pendant 10 minutes.
Au-delà de ces durées, ou en cas d'effort dans ces conditions, le risque de coup de chaleur (cf. *Coup de chaleur,* p. 162) est particulièrement important. Il faudra réussir un test d'*Endurance* toutes les minutes pour tenir le choc, et au-delà de ces durées, le test d'*Endurance* devra être effectué tous les rounds ! En cas d'échec, les symptômes avant-coureurs d'un coup de chaleur se feront sentir et il faudra immédiatement se rafraîchir !

Se protéger de la chaleur ambiante

Se prémunir de la chaleur n'est pas chose aisée. Une tenue adaptée est de rigueur, profiter des zones d'ombres et des mouvements d'air est indispensable. Il faut s'hydrater correctement, se reposer durant les heures les plus chaudes (milieu de journée) et profiter du matin et du soir pour s'activer.

Le froid

Durant la première guerre mondiale, 120000 soldats français et 300000 Italiens sont morts à cause du froid. Dans les Balkans, en décembre 1914, 10000 hommes de l'armée turque, soit 50 % des effectifs présents, sont morts de froid en une seule nuit !
Le froid peut se révéler très dangereux pour l'homme, et sans protections adéquates, il est mortel !
En termes de jeu, il faudra effectuer un test de CON opposé à l'intensité du froid comme indiqué ci-contre sur la table de résistance. Il faudra effecteur ce test toutes les 5 minutes si la température est en dessous de 0° et toutes les heures si elle est égale ou supérieure à 0°. En cas d'échec, le personnage commencera à souffrir d'hypothermie et de gelures (cf. p. 162)
Le vent et l'eau peuvent être des facteurs aggravants (cf. *Vent & tempêtes,* ci-contre et *Eau & humidité,* p. 154). À l'inverse, les protections permettent de survivre.

Se protéger du froid ambiant

Se protéger du froid est le seul moyen pour survivre. Pour cela, il y a d'une part les vêtements, d'autre part les abris, et bien sûr, le feu. Tous agissent de la même manière en termes de règles, en faisant baisser l'intensité du froid, et ils sont tous cumulables :

Vêtements :
- **Tenue chaude** (manteau, écharpe, gants) : 1 cran
- **Tenue hivernale** (manteau doublé, capuche, etc.) : 2 crans
- **Tenue polaire** (fourrures, peaux épaisses) : 3 crans

Abris :
- **Crevasse abritée du vent** : 1 cran
- **Igloo** : 2 crans

Feu :
- **Feu de camp** : 1 cran
- **Chauffage** (fourneau, etc.) : 2 crans

Exemple : *Se munir d'une tenue polaire fait baisser l'intensité du froid ressenti de 3 crans. Un individu ainsi équipé pourra affronter une intensité* ***Glacial*** *comme si elle était seulement à* ***Froid*** *! Si de plus il est possible de faire un feu, l'intensité passe à* ***Frais***.

Le vent & les tempêtes

Orages, tempêtes en mer, ou encore tempêtes de sable sont autant de situations que les investigateurs seront amenés à affronter. Le vent peut se révéler être un ennemi redoutable, que ce soit par sa force ou par son effet sur les températures.

Baisse de température

Le vent aggrave considérablement les effets du froid. Pour exemple, un corps nu se refroidit de 20° à une température de -20° en une heure sans vent, et en 80 secondes à peine dans un blizzard de 120 km/h !
Sans tomber de tels extrêmes, à une température ambiante de 0°, un vent de 18 km/h fait baisser la température à -3°, à 36 km/h, elle passe à -16° et à 72 km/h elle passe à -21° !

En termes de règles, le vent est défini par sa vitesse, comme indiqué dans le tableau *La vitesse du vent et ses effets* ci-contre. Le vent augmente l'intensité du froid (cf. *Intensité du froid,* ci-contre) d'un cran par catégorie de vitesse. Dans de telles situations, il est d'autant plus important de trouver un abri qui protège, ne serait-ce que partiellement, du vent.

Exemple : *Alors que la température ambiante est d'une intensité Très froid, un vent avec une vitesse d'une cinquantaine de Km/h (catégorie 2) augmente celle-ci de 2 crans, le faisant passer à Glacial !*

Contre le vent

Une bourrasque de vent peut être très violente, allant jusqu'à déséquilibrer quelqu'un, ou l'empêchant de marcher. Certains passages, qui sont de véritables couloirs à vent, peuvent se révéler très difficiles à franchir car il faut lutter contre un flux d'air « concentré ».
En termes de jeu, le vent dispose d'une caractéristique FOR comme indiqué dans le tableau *La vitesse du vent et ses effets* ci-contre. Lorsqu'un investigateur doit lutter contre un vent fort pour progresser ou tout simplement rester debout, ou encore s'accrocher pour ne pas être emporté, il suffit de faire un test opposé entre sa FOR et celle du vent sur la table de Résistance. Ce test peut se faire sous forme d'un test prolongé (cf. p. 82) lorsqu'il s'agit de franchissements.

Exemple : *Carter Lightbourne (FOR 12), alors qu'il tente d'accéder à la chambre aux trésors du*

Intensité du froid

Intensité	FOR	Température
Agréable	0	+ 20°
Frais	6	+ 10 °
Froid	9	0°
Très froid	12	-10°
Froid intense	15	-20°
Glacial	21	-30° et au-delà

La vitesse du vent & ses effets

Vitesse du vent	FOR
(Cat. 1) Très lent *Jusqu'à 10 km/h* Une fumée de cigarette indique la direction du vent	2
(Cat. 2) Lent *Jusqu'à 30 km/h* On sent le vent sur son visage, Les arbres se balancent, les grosses branches bougent, les fils électriques sifflent. Vagues de 2 mètres	6
(Cat. 3) Rapide *Jusqu'à 60 km/h* Les arbres sont dépouillés de leurs feuilles, la marche contre le vent est difficile. Vagues de 4 mètres	12
(Cat. 4) Très rapide *Jusqu'à 120 km/h* (Blizzard) Les arbres sont arrachés, les maisons sont endommagées. La marche contre le vent devient impossible. Vagues de 8 mètres	18
(Cat. 5) Véloce *Au-delà de 160 km/h* (Cyclone) Les maisons sont détruites. Vagues de plus de 12 mètres	21

La force de l'eau

Courant	FOR
Ruisseau	6
Rivière	9
Rivière en crue	12
Petite cascade	15
Torrent	18

177.
Les rêves d'un homme créent pour de bon un monde étrange, à moitié dément, quasiment matériel, dans une autre dimension. Un autre homme, lui aussi rêveur, se retrouve par hasard en ce monde à l'occasion d'un rêve.
Ce qu'il y trouve.
Intelligence des habitants.
Leur dépendance envers le premier rêveur.
Ce qui arrive quand il meurt.

vieux tombeau, doit passer sur une étroite corniche battue par des bourrasques de vent violent (FOR 12). À chaque fois qu'une bourrasque frappe la paroi, il doit effectuer un test de FOR opposé à celle du vent, avec 50 % de chance d'y parvenir. S'il échoue, la bourrasque le déstabilise et il risque de chuter!

Se protéger du vent

Il est quasiment impossible de se protéger du vent, mais il est possible de lutter contre sa force en:

- Progressant en rampant, de sorte à offrir le moins de prise possible: + 20 %
- Assurant sa progression avec une corde, des pitons, etc.: + 10 %

Par ailleurs, les effets de baisse de température liée au vent ne peuvent être atténués que par les mêmes moyens que ceux utilisés pour le froid (cf. p. 153)

L'eau & l'humidité

L'eau est l'une des forces les plus puissantes de la nature, et les investigateurs devront l'affronter à plus d'un titre.

La force de l'eau

10 cm d'eau avec un fort courant suffisent pour entraîner une voiture. Un investigateur luttant contre le courant pour sortir d'une rivière en crue, essayant de traverser un torrent, ou essayant de retenir un individu dans un fort courant devra opposer sa FOR à celle du courant, comme indiquée dans le tableau *La force de l'eau*, ci-contre. Ce test peut se faire sous forme d'un test prolongé (cf. p. 82) lorsqu'il s'agit de franchissements.
En cas d'échec, le courant déséquilibre le personnage et l'entraîne. Il faudra alors effectuer un test d'*Athlétisme* pour tenter de nager dans les eaux tumultueuses. Selon la situation, les conséquences peuvent être plus dramatiques, comme lors du franchissement d'une cascade en étant accroché à une paroi…

Exemple : *Alors que le navire de croisière est en train de sombrer, Daisy est restée bloquée sur un pont inférieur. L'eau commence à s'engouffrer sous forme de torrent dans les escaliers et les coursives, ce qui rend sa progression vers les canots de sauvetages très délicate! Elle va devoir lutter contre un courant assez fort, équivalent à une rivière en crue (FOR 12) avec sa FOR de 9 seulement, sur la table de résistance. Elle a seulement 35 % de chances de ne pas se laisser emporter par le courant, et malheureusement, elle échoue. Elle va devoir lutter dans les eaux tumultueuses en réussissant un test simple d'Athlétisme pour parvenir à nager!*

Baisse de température

Le corps se refroidit très rapidement dans l'eau, en raison de la dissipation de la chaleur. Les habits permettent d'atténuer cet effet, car ils forment une « coque » autour du corps. Ainsi, la survie dans une eau à 15° est de l'ordre de 5 heures en étant habillé, et seulement d'une heure sans habits. Et ces durées passent à 30 minutes et 10 minutes dans une eau à 0°!

En termes de règles, l'eau abaisse la température ressentie (cf. *L'intensité du froid*, p. 153) de manière plus ou moins importante:

- Avoir le corps immergé dans l'eau: 2 crans
- Porter des habits mouillés: 1 cran

Comme tout facteur agissant sur l'intensité du froid, ces baisses se cumulent avec les autres facteurs aggravants comme le vent.

Le taux d'humidité

Les régions tropicales ont un taux d'humidité de 80 à 100 % dans l'air, alors qu'en altitude ou aux pôles, celui-ci passe à près de 0 %.
Le fort taux d'humidité associé à la chaleur augmente la prolifération des bactéries et des moisissures. La moindre plaie s'infecte beaucoup plus rapidement dans de telles circonstances. L'affliction *plaies infectées* (cf. p. 163) qui a normalement une VIR de 12 passe à une VIR de 16 dans de telles circonstances.

Se protéger de l'humidité

Il est quasiment impossible de se protéger de l'humidité ambiante. Le seul moyen pour éviter les désagréments est de changer de vêtements quotidiennement et d'avoir une très bonne hygiène corporelle.

L'altitude

En 1862, Glaisher et Coxwell sont devenus inconscients après avoir grimpé pratiquement à 29 000 pieds (8 840 m) en ballon. Heureusement, l'un d'entre eux, les mains gelées, a été en mesure de soulever suffisamment la tête pour saisir la corde de soupape entre ses dents avant de s'évanouir, permettant ainsi à l'hydrogène de s'échapper et au ballon de redescendre.

L'altitude pose plusieurs problèmes, dont un majeur: la raréfaction de l'air, et donc de l'oxygène. L'organisme est capable de s'adapter, mais il lui faut plus d'une semaine. L'homme n'est pas fait pour vivre à des altitudes de plus de 5 500 mètres, son organisme se dégradant irrémédiablement sur une longue période à cette altitude.
En plus de la raréfaction de l'air, l'altitude pose le problème du froid ainsi que de la sécheresse de l'air.

En termes de jeu, un malus à toutes les actions s'applique selon l'altitude à laquelle se trouvent les personnages, comme indiqué dans le tableau *Les effets de l'altitude*, ci-contre. En plus de ce malus, il faudra effectuer un

Les effets de l'altitude

Altitude	Malus	Effets
0000 à 3000 m	0	Aucun problème particulier
3000 à 4000 m	- 10 %	Augmentation de la ventilation et de la fréquence cardiaque
4000 à 5000 m	- 20 %	Nette augmentation de la ventilation et de la fréquence cardiaque, diminution du sens critique et maux de tête
Au-delà de 5000 m	Réussite Spéciale	Troubles respiratoires, intellectuels, sensoriels et du comportement

test de CON quotidien pour éviter de succomber à l'hypoxie, c'est-à-dire la privation d'oxygène (cf. *Mal des Montagnes,* p. 163)

Atténuer les effets de l'altitude

Le seul moyen pour éviter les malus et les possibles problèmes de santé, il faut modérer la vitesse de la montée, de sorte à ce que l'organisme puisse compenser. Il faut se limiter à une progression de 500 mètres au maximum par jour. Cela permet de réduire les malus d'un cran. Autrement dit, n'avoir que -20 % de malus au-delà de 5000 m. Il est aussi possible d'atténuer ces malus de 10 % en évitant les efforts, c'est-à-dire en prenant son temps pour faire les choses (augmenter le laps de temps à son maximum pour toute action)

L'organisme s'adapte en 4 à 7 jours et s'acclimate en 15 jours. C'est d'ailleurs pour cette raison que les expéditions d'alpinistes montent plusieurs camps de base à diverses altitudes, de sorte à pouvoir y séjourner quelques jours et permettre à l'organisme de s'adapter!

La température en altitude

La température baisse de 6 °C par 1 000 mètres par rapport à la température au niveau de la mer. Les effets du froid se font vite ressentir, surtout la nuit, lorsque les températures peuvent descendre de manière importante. Il faudra donc appliquer les effets du froid, comme décrits p. 153.

Exemple : *À une altitude de 6000 mètres, alors qu'il fait 30° au niveau de la mer, il fera - 6°. Et la nuit, alors que la température au niveau de la mer baisse à 10 °, il fera -26° à 6000 mètres!*

Assèchement de l'air

En raison de l'assèchement de l'air en altitude, il faudra s'hydrater de manière bien plus importante pour éviter de souffrir de déshydratation. Les moines tibétains vivant entre 4000 et 5000 d'altitude consomment 35 tasses de thé par jour (soit près de 8 litres d'eau), sans faire d'efforts physiques particuliers, juste pour s'hydrater! (cf. *La soif,* p. 99)

Le vide & la pression

Que ce soit le vide ou les fortes pressions des profondeurs, l'effet final est similaire d'un point de vue de la santé. Il faut appliquer l'affliction *Maladie des caissons* (cf., p. 163), mais avec une rapidité *Fulgurante* (en rounds) et non *Rapide* (heures).
Un personnage sans équipement adéquat n'aura qu'une espérance de vie de quelques secondes avant de finir soit totalement écrasé, soit déchiqueté…

À noter que pour les descentes en grandes profondeurs, avec un bathyscaphe ou des sous-marins de grandes profondeurs, il faut respecter la vitesse de descente et de remontée de 1 minute par 10 mètres pour éviter les effets de la décompression, comme lors d'une plongée en eaux peu profondes (cf. *La plongée,* p. 146). Ainsi, pour atteindre une profondeur de 900 m, il faudra 90 minutes pour la descente et 90 minutes pour la remontée, soit 3 heures au total.



Lieux & angoisse

Certains lieux dégagent une aura malsaine qui parvient à déstabiliser même les caractères les mieux trempés. L'*Aplomb* des investigateurs pourra être mis à mal dans ces circonstances et être diminué temporairement de 1 à 2 points. (cf. *Gérer la Santé Mentale*, p. 101)

L'environnement comme adversaire

L'environnement peut se révéler être très hostile, comme dans la nouvelle « Par-delà les montagnes Hallucinées », de H.P. Lovecraft, où avant d'être confrontés à l'horreur du Mythe, les investigateurs affrontent le grand froid du pôle. Sans aller jusqu'à de tels extrêmes, il est possible de considérer l'environnement comme un adversaire vivant, qui s'oppose aux investigateurs, leur tend des embûches pour les ralentir, ou pire, les tuer! Une simple fuite éperdue au travers d'une forêt peut alors se transformer en véritable cauchemar!

En ce cas, il faut attribuer à l'environnement une *Adversité*, comme décrite page 73, qui représente son niveau d'hostilité. De plus, chaque environnement dispose d'une myriade d'embûches, qui sont autant « d'armes » à sa disposition pour entraver les investigateurs: branches qui fouettent le visage, racines cachées qui les font trébucher, etc.

Exemples d'embûches typiques :
Dans un incendie : *Poutre qui tombe, sol qui cède, retour de flamme, obstruction de passages, explosion d'une bouteille de gaz,...*
Dans une bibliothèque : *Plus ou moins bordélique, humidité qui s'infiltre, plancher prêt à céder, escabeau avec un échelon prêt à craquer,...*
Dans une maison hantée : *Bruits inquiétants, portes ouvertes soudainement closes, froid, objets incongrus, objets qui bougent tout seuls,...*

L'hostilité de l'environnement

Lorsque l'environnement est considéré comme un adversaire, il faut en premier lieu définir dans quelle optique celui-ci s'oppose aux investigateurs. L'environnement est-il mortel, épuisant, dangereux? À l'instar des PNJ, le gardien doit définir sa fonction:
- **Mortel**: L'environnement peut potentiellement tuer un ou plusieurs investigateurs. C'est un adversaire important dans le scénario
- **Dangereux**: L'environnement peut blesser un ou plusieurs investigateurs, peut-être se révéler mortel, mais rarement
- **Épuisant**: L'environnement s'oppose aux investigateurs pour les fatiguer, leur faire perdre du temps, les empêcher de le franchir

Une fois la fonction définie, le gardien devra attribuer un niveau d'adversité, qui sera opposé en général à la compétence *Athlétisme* des investigateurs. Le tableau ci-contre indique l'échelle de l'Adversité adaptée à l'environnement.

Affronter les embûches

L'environnement dispose d'embûches à opposer aux investigateurs. Selon le type d'embûche, divers effets seront possibles: Chute, immobilisation, etc.
Afin d'éviter celles-ci, il faut effectuer un test opposé entre la *Vigilance* de l'investigateur et l'adversité de l'environnement. En cas de:
- **Réussite spéciale ou critique**: Il repère l'embûche suffisamment à l'avance pour l'éviter automatiquement
- **Réussite**: Il repère l'embûche et pourra effectuer un test d'*Athlétisme* pour tenter de l'éviter
- **Échec**: Il le découvre au dernier moment et devra réussir un test d'*Athlétisme* avec un malus de -20 % pour l'éviter
- **Maladresse**: Il ne voit pas du tout l'embûche et il est dans l'impossibilité de l'éviter

Si un investigateur ne repère pas, ou ne parvient pas à éviter une embûche, il devra en subir les effets comme indiqué ci-après.

Les embûches

Les embûches peuvent se classer en sept grandes catégories: les obstacles cachés, les affaissements, les jaillissements, les chutes d'objets, l'encombrement, l'adhérence et les intervenants extérieurs. Pour chacune, sont décrits:
- **Intérieurs**: Exemples d'embûches possibles à utiliser en intérieur
- **Extérieurs**: Exemples d'embûches possibles à utiliser en extérieur
- **Effets**: Les effets que peut provoquer ce type d'embûche (heurts, chutes, collisions, etc.)

Obstacles cachés

Les obstacles cachés sont, comme leur nom l'indique, des obstacles qui surprennent le personnage :
- **Intérieur**: Coin de tapis relevé, hauteur de marche différente, mallette posée au sol, coin de meuble, fenêtre trop bien nettoyée, jouet oublié,...
- **Extérieur**: Racine, rocher sous le sable, le croche-pied dans une foule, le lampadaire, cartons et poubelles, le panneau trop bas, récifs, affleurements, banc de sable, courant contraire,...
- **Effets**: Heurts & chutes (cf. *Les collisions*, p. 151)

Définir un lieu en 3 mots

Afin de décrire un lieu, le gardien pourra s'inspirer de la table ci-dessous. Il lui suffit de choisir un mot-clef dans chacune des trois colonnes, soit une fonction, un état et une ambiance. Cela permet de se faire une bonne idée de l'ambiance qui règne dans ce lieu.
Exemples: *une maison en désordre, mais conviviale; un hôtel poussiéreux et glacial; un Cimetière désert et oppressant.*

Fonction	État	Ambiance
Asile	Abandonné	Apaisant
Bibliothèque	Confortable	Austère
Bureaux	Cossu	Convivial
Cabane/chalet	Cyclopéen	Dégoûtant
Cimetière	Délabré	Glacial
Clinique / Hôpital	Désert	Glauque
Commerce	En activité	Hanté
Église / lieu sacré	En chantier	Hostile
Entrepôt	En désordre	Malsain
Grotte	Étriqué	Menaçant
Hôtel	Inachevé	Oppressant
Maison	Labyrinthique	Piégé
Manoir	Neuf	Souillé (par le Mythe)
Souterrains/ égouts	Poussiéreux	Suintant
Université	Vide	Vicié

Affaissements

Les affaissements regroupent toutes sortes de surfaces qui cèdent sous les pieds des investigateurs au moment le moins opportun.

- **Intérieur** : Plancher pourri, planche qui glisse, marche fragile, toit vitré qui se fendille, chaise bancale, escabeau instable, rambarde qui cède,…
- **Extérieur** : Sable mouvant, crevasse cachée, glace qui cède, pont de lianes qui lâche, mousse végétale plus profonde qu'il n'y paraît, puits oublié, rocher qui lâche sous le poids, échafaudage branlant,…
- **Effets** : Chutes (cf. *Les collisions,* p. 150)

Jaillissements

Les jaillissements regroupent tout ce qui peut surgir sur la trajectoire de l'investigateur de manière inattendue, au risque de le blesser.

- **Intérieur** : Jet de vapeur, porte qui s'ouvre, chaîne qui se balance, exhalation méphitique, cordage avec poulie, gréement de la voile,…
- **Extérieur** : Gosse qui court, business man pressé, lianes ou branche cinglantes, landau ou voiture de livraison qui surgit, râteau oublié, ballon perdu, portière de voiture, cycliste,…
- **Effets** : Dégâts selon la nature de ce qui jaillit

Chutes d'objets

Comme indiqué, les chutes d'objets recouvrent tout ce qui est soumis à la loi de la gravité et risquent de blesser, ou d'écraser, les investigateurs

- **Intérieur** : Livres d'une étagère, vaisselle d'un meuble, morceaux de plafond, poutres, débris de rambarde, lustre, pot de fleur,…
- **Extérieur** : Pierres, noix de coco qui tombe, piano mal attaché, parpaing, tuile, sceau de peinture, un cadavre, balle de base-ball ou tennis, une enseigne, bombe à eau, de la vaisselle suite à une dispute, noix, pommes, fruit trop mûr, pigeon indélicat, gravats, masse d'eau, grêle, plaque de tôle, voiture d'un pont, arbre, boulon, poteau électrique, éclats de verre,…
- **Effets** : Chutes d'objets (cf. p. 150)

Encombrement

L'encombrement de l'environnement regroupe tout ce qui entrave la progression des investigateurs et risque de les faire chuter

- **Intérieur** : Pièce en désordre, fils électriques, jouets, piles de livres, rangées de fauteuils, meubles,…
- **Extérieur** : Végétation touffue ou impénétrable, lianes, racines, buissons ronces, fil à linge garni, embouteillage, foule un soir de fête nationale, sans issue, arbre en travers de la route, éboulis de pierre, pont effondré, rivière en cru, troupeau de moutons, étals de marchands, terrasses de café,…
- **Effets** : Heurts & chutes (cf. *Les collisions,* p. 150), *Le vent & les tempêtes* (cf. p. 153), *La force de l'eau* (cf. p. 154)

Adhérence

L'adhérence concerne toutes les surfaces molles, glissantes, collantes, ou instables qui ralentissent la progression des investigateurs et qui peuvent les faire chuter.

- **Intérieur** : Tapis roulant, parterre de billes, carrelage fraîchement lustré, parquet ciré, skateboard oublié, flaque de colle,…
- **Extérieur** : Béton frais, gravillons, goudron frais, nappe d'algues, éclats de verre, débris d'accident, petites roches pointues, plage de galets, sable mouvant, vase, mare de sang, couche de neige, flaque d'huile, verglas, gazon mouillé, boue, peau de banane, mousse, sable,…
- **Effets** : Perte équilibre & chute (cf. p. 150), mouvement ralenti (cf. *Crapahuter,* p. 145)

Les intervenants extérieurs

Les intervenants extérieurs sont « les invités surprise » que peuvent rencontrer les investigateurs dans un lieu, comme les pièges, les plantes vénéneuses ou les animaux indésirables.

- **Intérieur** : Chien de garde, scorpion, araignée, rats,…
- **Extérieur** : Fosse, sangsue, nuée de moustique, araignées, fourmilière, sumac vénéneux, serpent,…
- **Effets** : Soit combat, soit fuite pour les créatures, et risque d'empoisonnement, ou égratignures,…

178.
Une très vieille tombe
au plus profond des
forêts, tout près de
l'endroit qu'occupait un
manoir au XVIIe siècle.
La chose boursouflée,
préservée
de la décomposition,
qui s'y trouve.

187.
Rêver de s'éveiller
dans une vaste salle
à la surprenante
architecture, environné
de formes recouvertes
de drap, étendues
sur les dalles.
Sous les draps les
contours ne semblent pas
être ceux d'êtres
humains. L'un de ces
objets bouge et rejette
le drap - il s'agit d'un
extra-terrestre.
Suggestion
que
l'on en est un soi-même
- esprit transféré dans
un autre corps,
sur une autre planète.



Adversité & environnement

Adversité	Niveau	Exemples
Faible	10 %	Prairie, grotte spacieuse, maison vide,…
Modérée	25 %	Clairière dégagée, grotte, maison habitée,…
Importante	50 %	Forêt, égouts modernes, maison abandonnée,…
Forte	75 %	Forêt sauvage, catacombes, maison hantée,…
Intense	90 %	Jungle impénétrable, boyaux souterrains, manoir hanté,…

Gérer la technique

Le matériel et les objets constituent une grande partie de l'environnement des investigateurs. Ceux-ci seront amenés à le manipuler, ou à essayer de le détruire, comme dans le cas d'une porte qui les empêche de passer : ils auront le choix entre forcer la serrure ou tenter de la défoncer à coup d'épaule.



La solidité

Résistant	20 pts
Robuste	15 pts
Solide	10 pts
Fragile	5 pts
Très fragile	2 pts

Solidité des objets usuels

Très fragile (2)
- Chaise
- Cordelette
- Vitrine de magasin
- Mur en plaque de plâtre

Fragile (5)
- Porte en bois
- Fauteuil
- Barrière ou paroi en bois
- Corde
- Couteau de poche

Solide (10)
- Porte massive
- Canapé
- Chaîne
- Mur de briques rouges, verre pare-balles
- Arme de poing, couteau de chasse

Robuste (15)
- Mur de pierre
- Porte en fer ou portail de château
- Chaîne d'acier
- Table en chêne massif
- Armes d'épaule, épée

Résistant (20)
- Mur en pierre de taille ou béton armé
- Coffre-fort
- Chaîne d'ancre de navire
- Porte de salle des coffres
- Canon

Le matériel & l'équipement

Le matériel et l'équipement sont définis par leur solidité et par l'état dans lequel ils se trouvent. Leur qualité ou leur vétusté peut grandement influer

Solidité, état & qualité

Le matériel se quantifie d'une part grâce à sa solidité, qui permet de déterminer les dégâts qu'il peut encaisser avant que son état ne soit altéré, et d'autre part sa qualité, qui permet de définir s'il est ou non de bonne facture et procure un modificateur à son utilisateur.

La solidité

La solidité d'un objet représente le seuil de dégâts qu'il faut lui infliger pour l'endommager. Il peut être totalement différent de sa taille ; une vitrine de grande taille est fragile, alors qu'un bout de chaîne sera solide. La table Solidité des objets usuels ci-contre donne une liste d'exemples d'objets par rapport à leur solidité.

Exemple : *Pour endommager une porte en bois, il faudra lui infliger au moins 5 points de dégâts, et au moins 15 points si c'est une porte en fer.*

Blindages et renforcements

La solidité des objets peut être augmentée, soit par un blindage soit en étant renforcé, comme dans le cas du verre blindé ou d'une porte renforcée. Le blindage ne peut excéder le facteur de solidité de l'objet, sa structure n'étant pas prévue pour supporter plus.

Exemple : *Une vitrine de magasin en verre est normalement Très fragile, mais la même vitrine, en verre blindé passera d'une solidité de 2 à une solidité de 4, autrement dit, il faudra lui infliger 4 points de dégâts au lieu de 2 pour l'endommager.*

L'état

Par défaut, on considère que le matériel est dans un état flambant neuf, à moins qu'il ne soit vétuste (cf. *La vétusté*, ci-après). Il existe cinq états, allant de Flambant neuf à Détruit, comme indiqué dans la table ci-contre. À chaque fois que celui-ci subit des dégâts supérieurs à sa solidité, son état baisse d'un cran. C'est-à-dire qu'un objet flambant neuf, s'il subit des dommages, passe à l'état abîmé (cf. Les *dommages au matériel*, ci-après).
Pour détruire un objet, il faudra donc lui infliger suffisamment de dégâts afin de l'amener à l'état *Hors d'usage* ou *Détruit*.

La qualité

Par défaut, tout matériel à disposition des investigateurs est du matériel standard de fabrication industrielle, ne procurant aucun modificateur. Mais au cours d'une aventure, ils peuvent être amenés à utiliser du matériel de récupération, ou acheté à bas prix. En ce cas, celui-ci peut se révéler de moins bonne qualité et infliger un modificateur à l'utilisateur comme suit :

- **Fabriqué dans une république bananière** : - 20 % à l'usage **ou** solidité diminuée d'un cran
- **Produit d'appel, basse qualité** : - 10 % à l'usage
- **Fabrication industrielle standard** : Aucun modificateur
- **Manufacture réputée** : + 10 % à l'usage (valeur de la marchandise augmentée d'un cran, cf. *Gérer l'argent*, p. 131)
- **Fait sur mesure et hors de prix** : + 20 % à l'usage **ou** solidité augmentée de deux crans (valeur de la marchandise augmentée de deux crans, cf. *Gérer l'argent*, p. 131)

La vétusté

Du matériel vieux et non entretenu, ou se trouvant dans un environnement humide ou rigoureux, n'aura pas la même solidité que le même matériel neuf. Pour retranscrire cela, il faut appliquer la vétusté comme suit :

- **Vétuste** : Diminution d'un cran de la solidité **ou** malus de -10 % à l'usage
- **Très vétuste** : Diminution de 2 crans de la solidité **ou** malus de -20 % à l'usage

Les dommages au matériel

Sauf circonstances exceptionnelles (petite taille, mouvement,...), toute attaque sur un objet inanimé touche automatiquement. Les investigateurs ont seulement besoin de déterminer les dégâts qu'ils infligent. Il suffit alors de comparer ceux-ci à la *Solidité* du matériel :

- **S'ils sont inférieurs** à celle-ci, ils ne sont pas suffisants pour endommager le matériel et l'état du matériel reste inchangé.
- **S'ils sont supérieurs** à celle-ci, on considère des :
  - **Dommages mineurs** : Les dommages sont supérieurs à la *Solidité* du matériel. Son *état* baisse de 1 cran par rapport à son niveau actuel. Le modificateur indiqué par l'état (cf. *État du matériel*, ci-contre) s'applique immédiatement
  - **Dommages majeurs** : Les dommages sont deux fois supérieurs à la *Solidité* du matériel. Son *état* baisse de 2 crans par rapport à son niveau actuel et les modificateurs indiqués par l'état (cf. *État du*

matériel, ci-contre) s'appliquent immédiatement
- Si les dommages ont été infligés par une **réussite critique**, un organe vital, ou une zone sensible, a été touché. En ce cas, il faut appliquer directement les effets des ***dommages majeurs***, sans comparer les dégâts à la *Solidité*.

Exemple : *Oswald O'Flaherty vient d'entendre un cri provenant d'une pièce. Mais la porte est fermée à clef! C'est une porte en bois (Solidité 5). Oswald prend un peu d'élan, et lance son pied contre celle-ci pour la défoncer (1D6 + Impact (+2)). Il inflige 6 points de dommages à la porte. Les dommages sont supérieurs à la Solidité, l'état de la porte passe de Flambant neuf à Abîmé. Il devra s'y reprendre une deuxième fois pour qu'elle passe à l'état Endommagé et ainsi parvenir à la franchir. Si la porte avait état une porte bas de gamme (Solidité diminuée d'un cran), un seul coup lui aurait suffi !*

Les objets comme acteurs

Au même titre que l'environnement, les objets peuvent être utilisés comme adversaires. Que ce soit une serrure particulièrement raffinée, un mécanisme d'ouverture de coffret imaginé par un artiste en mécaniqué, ou encore une idole impie qui exerce une attraction sur tous ceux qui sont à proximité, il suffit de définir un degré d'adversité (cf. p. 73) et une fonction, comme dans les exemples qui suivent.

Exemples :
- *Une serrure de sécurité façonnée sur mesure par un artisan : Adversité 70 % pour parvenir à la forcer*
- *Un coffre-fort construit sur mesure par une société réputée : Adversité de 90 % pour percer le code d'ouverture*
- *Un système de sécurité « intelligent » : Adversité 50 % pour le désactiver*
- *Une statuette de culte qui attire le regard, qui fascine : Adversité 70 % pour réussir à détourner le regard*

Les manipulations

Si le chapitre précédent présentait principalement la manière d'endommager du matériel, l'interaction des investigateurs avec ceux-ci ne se limite pas à cela. Ils voudront désamorcer des pièges, en construire, percer des coffres, ou encore analyser des mécanismes étranges.

La durée des manipulations

Les manipulations d'équipement et d'objets peuvent prendre plus ou moins de temps. Le gardien pourra s'inspirer de l'échelle temporelle ci-contre afin d'ajuster au mieux le temps nécessaire pour effectuer les diverses tâches.

Types de manipulations

Selon ce que souhaitent faire les investigateurs, il sera possible de gérer de manière plus ou moins précise la situation, comme exposé au travers des manipulations suivantes.

Analyser ou expertiser

Compétences : *Culture Artistique, les compétences de science, Métier,...*
Situations usuelles : *Comprendre le mécanisme d'une bombe, évaluer une œuvre d'art, crypter & décrypter de vieilles inscriptions ou des gravures, comprendre le fonctionnement d'un artefact non humain, analyser un système de sécurité pour le franchir sans déclencher l'alarme,...*

Analyser ou expertiser équivaut à effectuer une recherche d'indice, sauf qu'il s'agit ici de comprendre ou décortiquer un mécanisme, d'évaluer une œuvre ou une situation, ou encore de percer un code. Les règles exposées dans les chapitres *Les méthodes d'investigation*, page 126 et *Les champs d'investigation*, page 118 s'appliquent en ce cas.

Dans le cas de réparations ou de modification, une analyse préalable permet de réduire le temps de travail effectif, en abaissant le *Laps de temps* à son minimum (cf. *Gérer le temps*, p. 80).

Réparer

Test simple
Compétences : *Bricolage, Métier*
Situations usuelles : *Désenrayer son arme en plein combat, colmater une brèche dans une paroi, réparer un moteur au milieu du désert,...*

Afin de parvenir à réparer du matériel, que ce soit un moteur ou une brèche dans un mur, cela se résout de la même manière en termes de jeu : chaque test réussi permet d'améliorer d'un cran l'état du matériel. Le gardien devra déterminer le temps que représente chaque test effectué en s'inspirant de l'échelle temporelle ci-contre. La qualité de réussite peut influer :
- **Réussite spéciale ou critique** : La réparation est particulièrement efficace. L'état s'améliore de 2 crans en une fois
- **Échec** : L'état reste inchangé, le temps consacré à la réparation a été perdu pour rien
- **Maladresse** : Une fausse manipulation dégrade l'objet, son état baisse d'un cran (il peut passer à *Détruit* si son état était déjà *Hors d'usage*)

Les circonstances et le temps disponible peuvent grandement influer sur la réparation. Il est en effet plus simple de réparer un moteur dans un garage au calme, en disposant de temps, que de le faire avec du matériel de fortune sous une pluie battante. Il faudra en ce cas appliquer les modificateurs selon l'environnement (luminosité, climat,...) aux tests.

Modifier & altérer

Test simple
Compétences : *Bricolage, Métier*
Situations usuelles : *Barricader une porte, sceller une entrée, forcer une serrure, faire sauter une protection, neutraliser un système d'alarme,...*
Modifier du matériel, que ce soit de manière précise ou approximative, se résumer à changer son fonctionnement normal. En termes de règles, un test simple est le plus souvent suffisant pour y parvenir.

Il est également possible de modifier du matériel afin d'en améliorer les performances, comme dans le cas des véhicules ou des armes.

À propos des véhicules

Les véhicules ainsi que les règles concernant leur solidité et les dommages subis sont indiqués dans le chapitre *Les poursuites*, page 134. Ces règles sont les mêmes que celles présentées ici, mais adaptées aux véhicules.

État du matériel

Flambant neuf	Impeccable
Abîmé	-10 % à l'usage
Endommagé	-20 % à l'usage. Suffisant pour passer en se contorsionnant dans le cas d'un obstacle (porte laissant une ouverture)
Hors d'usage	Encore réparable, mais inutilisable. Suffisant pour franchir un obstacle (porte hors de ses gonds, etc.)
Détruit	Même plus réparable



Échelle temporelle & technique

Immédiate (Secondes à minute)
- Neutraliser un système d'alarme simple
- Crocheter une serrure de base
- Changer une ampoule
- Désenrayer une arme

Rapide (Minutes à heure)
- Neutraliser un système de sécurité complexe
- Forcer une serrure complexe
- Percer un coffre
- Réparer une petite panne

Longue (Heures à journée)
- Réparer une panne importante
- Percer la porte d'une chambre forte
- Installer une alarme simple
- Construire un abri de fortune

Très longue (Journées à semaine)
- Refaire la carrosserie d'une voiture
- Démonter, nettoyer et remonter un moteur
- Installer un système de sécurité sophistiqué
- Construire un abri durable

Interminable (Semaines à mois)
- Construire une machine
- Construire un bateau dans sa cave
- Construire une maison
- Restaurer une antiquité

Les outils & les pièces de rechange

Disposer de bons outils et des pièces de rechange est bien plus confortable que d'effectuer une réparation avec des outils de fortune et des matériaux peu adaptés. Le gardien pourra appliquer un modificateur comme suit :
- + 20 % Matériel et outils parfaitement adaptés
- + 10 % Matériel ou outils adaptés
- - 10 % Matériel ou outils inadaptés
- - 20 % Matériel et outils inadaptés

Utiliser du matériel inconnu

Les investigateurs pourront dans certaines aventures découvrir du matériel totalement inconnu, comme des artefacts Mi-go, des technologies antédiluviennes ou des inventions improbables.
À moins d'avoir le temps de les analyser et essayer de comprendre leur mode de fonctionnement en laboratoire afin de pouvoir les utiliser normalement, ils devront obtenir une réussite spéciale afin de s'en servir de manière empirique. Il est également possible d'effectuer un test de compétence combiné avec l'*Intuition* (cf. *Les tests combinés*, p. 77), notamment dans le cas d'une arme étrange ou dans le cas du choix d'un bouton pour enclencher ou stopper un engin destructeur.

Un test simple est là encore suffisant dans la majorité des cas.
Le gardien pourra cependant décider qu'un test opposé peut être nécessaire, notamment dans le cas de matériel particulier ou spécifique.

Créer & concevoir

Test prolongé
Compétences : *Bricolage, Métier, Sciences, Pratique artistique, Survie,…*
Situations usuelles : *Construire un engin, mettre au point un antidote, synthétiser une substance particulière, créer une œuvre d'art, bricoler une arme de fortune, fabriquer une bombe artisanale, poser des pièges ou les désamorcer,…*

De nombreuses situations au cours des scénarios permettront aux investigateurs de faire preuve d'imagination et de concevoir des mécanismes ou œuvres. Selon l'objectif du joueur, le gardien devra déterminer la durée que représente chaque jet de dé pour le test prolongé, ainsi que la compétence la plus adaptée, et le nombre de réussites à obtenir selon la complexité de la tâche.

Détruire & endommager

Test simple
Compétences : *Bricolage, Métier: démolition, électricité, électronique, mécanique,…*
Situations usuelles : *Mettre hors service un système d'alarme, faire sauter un pont, faire écrouler un vieux conduit de mine, mettre hors service le circuit électrique d'une maison en créant une surtension, saboter le démarreur d'un véhicule,…*

Endommager ou détruire du matériel en lui infligeant des dommages est simple, comme vu précédemment. Par contre, saboter, endommager ou rendre inutilisable nécessite plus de finesse que l'utilisation sommaire de la force brute.
En termes de règles, il suffit de réussir un test simple dans la compétence la plus adaptée à l'action souhaité (*Métier: explosifs* pour les explosifs, *Métier: électronique* pour tout ce qui relève de l'électronique, et ainsi de suite…). En cas de réussite à ce test, l'effet souhaité se produit.

Gérer les afflictions

Dans le cadre des règles, le terme d'affliction regroupe les maladies, poisons, toxines, drogues et autres substances toxiques aux effets prolongés et contre lesquels l'organisme doit se défendre. Toutes fonctionnent selon les mêmes règles, bien que certaines afflictions ou substances possèdent des particularités comme la contagion, l'addiction ou le mode d'inoculation.

Les afflictions en cours de jeu

Les afflictions sont un outil à utiliser de manière ponctuelle dans d'un scénario, seulement lorsque cela a un intérêt par rapport à la narration, soit en créant un challenge : Un investigateur empoisonné pour lequel il faut trouver un antidote, une maladie qui amoindrit les capacités, ou une drogue qui permet de faire découvrir d'autres plans d'existence.

Les maladies chroniques

Certaines maladies, comme la malaria, peuvent être chroniques. Leur utilisation en jeu peut se révéler très handicapante pour l'investigateur qui en est affligé. Le gardien devrait les utiliser avec parcimonie et à bon escient, quand celle-ci a un réel intérêt et apporte un plus à la partie. S'il peut être intéressant de jouer un investigateur malade durant un scénario ou deux, en faire une habitude peut très vite devenir lassant !

Définition des afflictions

Contagion

Réservé aux maladies
Le facteur de Contagion, exprimé en pourcentage, représente les chances qu'un personnage contracte une maladie lorsqu'il évolue dans un environnement contaminé, et notamment lors d'une épidémie. Il s'agit d'une valeur moyenne donnée à titre indicatif, que le gardien peut moduler à son gré en fonction des circonstances en s'inspirant de l'encadré ci-dessous.
Dans de telles conditions, un personnage doit effectuer un test de Contagion chaque jour pour déterminer s'il entre en contact avec la maladie. Il lance un D100 et compare le résultat au facteur de Contagion. Si le résultat est inférieur ou égal, cela signifie que le personnage a été exposé au mal. Il devra alors effectuer un test de CON contre la VIR de la maladie.

Contagion	%
Très forte	75 % ou plus
Forte	50 %
Importante	10 à 20 %
Faible	1 à 5 %

Inoculation

Réservé aux poisons
Le mode d'inoculation détermine la manière dont un poison doit être appliqué pour pouvoir affecter une victime. Certains poisons peuvent appartenir à plusieurs catégories.
- **Voie sanguine :** Ce sont des poisons destinés à pénétrer directement dans le système sanguin de la victime par piqûre ou blessure. Ils ont généralement une action directe sur le cœur ou le système nerveux. On les rencontre le plus souvent sous forme de liquides ou de pâtes.
- **Voie nasale :** Ce sont des poisons qui doivent être respirés par les victimes. Ils agissent en premier lieu sur le système pulmonaire.
- **Voie orale :** Ce sont des poisons qui doivent être avalés par les victimes. Ils agissent en premier lieu sur le système digestif. On les trouve sous diverses formes.
- **Voie cutanée :** Ce sont des poisons qui agissent par simple contact avec la peau des victimes. Ils prennent généralement la forme de fines poudres qui traversent l'épiderme pour atteindre le système sanguin.

L'addiction

Réservé aux drogues
Qu'il s'agisse de drogues ou de médicaments puissants, certaines substances peuvent provoquer une accoutumance. Chaque drogue

dispose d'un facteur d'addiction, exprimé en pourcentage. À chaque prise, il devra effectuer un test en lançant un D100. À chaque échec, c'est-à-dire s'il obtient un résultat inférieur ou égal au pourcentage d'addiction, il gagne 1 point d'*Intensité* dans le trouble psychique *Addiction* (cf. *Santé Mentale, Addiction*, p. 109)

Addiction	%
Très forte	75 % ou plus
Forte	50 %
Importante	10 à 20 %
Faible	1 à 5 %

Virulence

Toutes les afflictions disposent d'une caractéristique appelée Virulence (VIR), qui indique sa capacité à surmonter les défenses immunitaires du sujet. Lorsqu'un personnage est affecté par une affliction, il doit effectuer un test de CON contre la VIR de l'affliction sur la table de résistance. En cas d'échec, il est infecté (ou empoisonné, intoxiqué, etc.) et se retrouve au premier stade de l'affliction.

Virulence	VIR
Faible	6
Modérée	9
Virulente	12
Agressive	15
Invasive	18

Stades & Rapidité d'évolution

Les *Stades* d'une affliction peuvent être plus ou moins nombreux, et chaque stade représente un degré d'aggravation du mal. Lorsqu'un personnage est affecté, il doit régulièrement faire un test d'opposition de sa CON contre la VIR de l'affection, et c'est le résultat de ce test qui détermine l'évolution du mal. La fréquence de ces tests dépend de la *Rapidité* de l'affection, comme indiqué par le tableau ci-dessous.

Stades et rapidité d'évolution des afflictions

Rapidité	Fréquence des tests
Fulgurante	Round
Très rapide	Minutes
Rapide	Heure
Lente	Jours
Très Lente	Semaine
Insidieuse	Mois

Test réussi

Si le patient remporte le test opposé, l'affliction se stabilise et reste au même stade. Si le patient remporte deux tests opposés consécutifs, l'état du patient s'améliore et la maladie régresse d'un stade (dans le cas où elle en était au premier stade, le patient est guéri). Une réussite spéciale permet une amélioration automatique de la maladie (comme dans le cas de deux succès consécutifs) alors qu'une réussite signifie une rémission spontanée.

Test raté

Si le patient rate son test, l'affliction empire et passe au stade suivant. En cas de maladresse, l'affliction évolue rapidement et passe automatiquement au stade ultime.

Exemple Maladie : *Lors d'une expédition en Afrique, Carter Ligthbourne traverse un village ou sévit une épidémie de choléra. Le gardien effectue donc un test de Contagion et détermine que le chasseur de trésors est exposé à la maladie. Le choléra est une maladie lente, ce qui signifie que Carter doit effectuer un test opposé de CON chaque semaine pour déterminer l'évolution du mal dans son organisme. La première semaine, il est au premier stade de l'infection : il souffre de diarrhées et subit un malus de -10 % à toutes ses actions du fait de la douleur. Au bout d'une semaine, il effectue un test opposé de CON contre la VIR de la maladie, mais il échoue : le mal empire et atteint le deuxième stade. Il perd donc 2 points de CON et se retrouve déshydraté. Au bout de la deuxième semaine, il effectue de nouveau un test opposé et l'emporte : le mal se stabilise donc au stade 2 pendant encore une semaine. Trois semaines après le début de la maladie, Carter obtient un critique à son test opposé de CON : Contre toute attente, il se réveille un matin débarrassé de la maladie.*

Les médicaments

Les médicaments permettent de soigner un grand nombre de maladies. Un test de *Médecine* permet de déterminer et d'administrer les médicaments nécessaires pour soigner une affliction.

Cependant, certains médicaments peuvent être pris sans avis médical, comme la quinine pour prévenir de la malaria. Dans ces cas, tous les médicaments standards offrent un bonus de +10 % à la CON lors du test contre la VIR de la maladie.

D'autres médicaments, comme l'aspirine utilisée contre les céphalées, ont une action automatique et réduisent les symptômes.

Les médicaments peuvent aussi être réalisés sur mesure et se révéler plus efficaces, comme indiqué dans l'encadré *Créer un médicament* ci-contre.

Les antidotes

Lorsqu'un personnage empoisonné reçoit un antidote adapté, il faut effectuer un test opposé entre la VIR de l'antidote et celle du poison. Si l'antidote remporte le test, le poison régresse d'un stade. Dans le cas contraire, l'affliction est stabilisée à son stade actuel.

Les vaccins

Depuis le XIXe siècle, de très nombreux vaccins ont été développés pour contrecarrer les maladies les plus courantes. Un personnage bénéficiant d'un vaccin acquiert une immunité contre la maladie associée. Dans certains cas, les vaccins ne fonctionnent pas systématiquement ; il est donc nécessaire d'effectuer un test pour déterminer s'il opère. Le pourcentage de chance qu'un vaccin se montre efficace est indiqué dans les maladies concernées. Lorsqu'un vaccin se montre inefficace, un personnage ne peut recevoir de nouvelle dose avant six mois.

Quelques médicaments courants

Antiseptique (pour nettoyer les plaies) : Iode, alcool à 90°, eau oxygénée
Antalgique (pour atténuer les douleurs) : Aspirine, Morphine, Paracétamol, Ibuprofène, Codéine
Analgésique (pour éliminer les douleurs) : Quinine, Laudanum, Opium
Anti-inflammatoires (pour réduire les inflammations et la douleur) : Corticoïdes, Ibuprofène
Antibactérien & Antibiotiques (pour combattre les infections bactériennes) : Sulfamides, Pénicilline
Sédatifs (pour aider à dormir) : Chloral, Barbituriques

Créer un médicament

Pour pouvoir créer un médicament, un personnage doit commencer par identifier la maladie dont souffre le patient, par un test Premiers secours (cf. *Diagnostic préliminaire* p. 97). La fabrication du médicament exige un test de Pharmacologie. En cas de test réussi, le personnage obtient un médicament offrant un bonus au test de CON du malade de :

- Réussite normale : + 2
- Réussite spéciale : + 4
- Réussite critique : + 6

Cela suppose que le personnage a accès à un labo ou à une échoppe d'apothicaire. Il est également possible de recueillir soi-même les plantes nécessaires à la fabrication du médicament, mais cela exige un test réussi de Botanique.

Immunités aux maladies

Lorsqu'un personnage est exposé pour la première fois à une maladie et qu'il obtient un résultat critique lors de son test de CON, cela signifie qu'il est naturellement immunisé contre cette maladie. De fait, il n'a désormais plus à effectuer de test de Contagion ou de résistance à cette maladie. Ceci dit, rien ne l'empêche d'être un porteur sain...

Le choc anaphylactique

En cas de maladresse lors du test de VIR effectué avec venin, un médicament ou un antidote, l'organisme subit un choc anaphylactique. Autrement dit, il fait une réaction allergique exacerbée à la substance. Le patient décline très rapidement : il lui reste son nombre de points de vie en minutes avant de mourir d'un arrêt circulatoire. Seule une intervention médicale appropriée (test de *Médecine* réussi) peut sauver le patient en ce cas.

Choléra

Première maladie à avoir fait l'objet dès le XIXe siècle d'une surveillance internationale, le choléra est une infection intestinale épidémique due au bacille virgule que l'on rencontre principalement en Asie et plus particulièrement en Inde. Extrêmement contagieuse, elle a connu pas moins de cinq pandémies au cours du seul XIXe siècle et provoqué plusieurs millions de décès dans le monde entier. Le choléra se transmet par contact avec des matières fécales ou la consommation d'aliments ou d'eau souillé. Une hygiène rigoureuse est donc le seul moyen de lutter efficacement contre la contagion. La maladie se déclare au bout de 1 à 3 jours d'incubation.

Contagion 75 %
Rapidité Lente (Jours)
Virulence 18
Stade 1 Diarrhées importantes (plusieurs litres par jour), vomissements, accompagnés d'une ***douleur sourde***
Stade 2 Importante déshydratation (cf. ci-après), avec une fatigue importante: État de santé ***épuisé***.
Stade 3 Aggravation des symptômes avec une importante perte de poids et de l'hypothermie. Perte de 1 *Point de Vie* par jour
Stade 4 Mort
Vaccin Il existe un vaccin, le vaccin cholérique Pasteur, mais son efficacité est très relative: Il fonctionne sur moins d'un patient sur deux et ne reste actif que 6 mois. (40 % de chances)
Traitement Réhydratation et antibiotiques

Coup de chaleur

Le coup de chaleur, ou hyperthermie, résulte d'une exposition prolongée à la chaleur. Il peut frapper un individu placé dans une ambiance surchauffée (une pièce, une voiture laissée en plein soleil, etc.) ou trop couvert. C'est une fièvre élevée qui provoque une dangereuse surchauffe du corps. Cela peut entraîner l'inconscience du sujet quelques minutes seulement après l'apparition des premiers symptômes.

Contagion N/A
Rapidité Très Rapide (Minutes)
Virulence 12
Stade 1 Forte fièvre accompagnée de confusion mentale. État de santé ***Fiévreux*** et ***Hébété***
Stade 2 Aggravation par l'inconscience et déshydratation, absence de sudation. État de santé ***Inconscient***
Stade 3 Mort par collapsus cardiovasculaire
Traitement Réfrigération d'urgence dans un bain à 4° et réhydratation

Déshydratation

Le corps humain à besoin d'eau quotidiennement pour remplacer les pertes qui sont au minimum de 1,5 litre par jour (cf. *La soif*, p. 99). En absence d'eau, le corps se déshydrate progressivement et les fonctions vitales déclinent rapidement. La chaleur est un facteur aggravant connu de tous, mais la sécheresse de l'air (rencontré en altitude et dans les régions glacées) peut provoquer une déshydratation. Les diarrhées augmentent également la perte d'eau du corps et peuvent provoquer une déshydratation également, comme le choléra par exemple.

Contagion N/A
Rapidité Lente (Jours)
Virulence 12
Stade 1 2 % de déshydratation: Malaise général, soif, absence de faim. Cernes sous les yeux. Malus de 10 % à toutes les actions.
Stade 2 4 % de déshydratation: Accentuation du malaise, avec apparition de vomissements et céphalées. État de santé ***Nauséeux***. Malus de 20 % à toutes les actions
Stade 3 6 % de déshydratation: Épuisement, fonctions intellectuelles altérées. État de santé ***Épuisé***. Réussite spéciale requise pour toutes les actions physiques et malus de 20 % pour les actions intellectuelles
Stade 4 8 % de déshydratation: Confusion mentale accompagnée de délires et de pertes de connaissance. Défaillance de la thermorégulation, arrêt de la sudation, convulsions possibles. Réussite spéciale requise pour toutes les actions
Stade 5 12 % et plus de déshydratation: Coma puis mort
Traitement Réhydratation

Fièvre jaune

Également appelée vomi noir ou fièvre américaine, la fièvre jaune transmise par les piqûres de moustique et touche normalement les singes des forêts équatoriales. Il arrive que les hommes traversant ces régions se fassent eux-mêmes piquer par ces moustiques. Lorsqu'ils reviennent dans les régions urbaines, ces porteurs se font de nouveau piquer par des moustiques locaux, et la maladie adopte alors une forme purement humaine. C'est ainsi que la fièvre jaune fit plus de 20 000 morts à Barcelone en 1821. Il n'existe aucun traitement efficace contre la fièvre jaune, mais on peut s'en prémunir par un vaccin. La maladie se déclare au bout de 1 à 6 jours d'incubation.

Contagion 45 %
Rapidité Lente (Jours)
Virulence 10
Stade 1 « Phase rouge » Visage rouge, symptômes grippaux, fortes migraines et fièvres. État de santé ***Fiévreux***. Perte de 1 *Point de Vie* par jour
Stade 2 Jaunisse car les reins et le foie sont atteints, accompagnée de vomissements sanglants, de fièvre et migraines violentes État de santé ***Fiévreux*** et ***douleur intense***. Perte de 2 *Points de Vie* par jour
Stade 3 Mort
Vaccin Amaril Pasteur, découvert en 1934 (99 % de chances)
Traitement Isolement du malade

Gangrène

La gangrène est une nécrose des tissus due à l'obstruction des artères suite à une embolie, une infection, l'exposition à un froid intense ou tout autre phénomène provoquant un ralentissement, voire un arrêt de l'irrigation sanguine. Privés d'oxygène, les tissus meurent avant de se liquéfier. Si l'infection n'est pas stoppée, les toxines se répandent par le biais du système sanguin à tous les organes vitaux et provoquent une mort rapide de la victime.

Contagion N/A
Rapidité Lente (Jours)
Virulence 15
Stade 1 Perte de sensibilité et de mobilité du membre touché. Perte de 1 *Point de Vie* par jour
Stade 2 Nécrose des tissus touchés, accompagnés de fortes fièvres. Le personnage est en état de santé ***Fiévreux*** (perte de 2 points de CON, réussite spéciale nécessaire pour réussir toute action utilisant le membre gangrené)
Stade 3 La nécrose s'intensifie et contamine les organes vitaux par le sang. État de santé ***Fiévreux***. Perte de 2 *Points de Vie* par jour
Stade 4 Mort
Traitement Ablation chirurgicale des tissus infectés et antibiotiques. Le plus souvent, amputation

Gelure

La gelure est une brûlure de la peau causée par l'exposition à un froid extrême. Parfois, quelques secondes suffisent pour la provoquer, particulièrement en haute altitude, par vents violents ou si les vêtements sont mouillés. Elle atteint surtout les extrémités des membres (doigts et orteils) et parfois le visage (oreilles, nez et pommettes). Une légère sensation de picotement à l'extrémité des membres et au visage, et parfois un rougissement sont des avertissements qui indiquent à se protéger davantage du froid pour éviter les gelures. Cette affliction dépend de l'intensité du froid (cf. *Le froid*, p. 153)

Contagion N/A
Rapidité Selon l'intensité du froid
Virulence Selon l'intensité du froid
Stade 1 Sensation de brûlure suivie d'une insensibilité et de la disparition de la sensation de froid éprouvée dans la partie affectée. La peau prend une apparence cireuse et blanche jusqu'à ce que celle-ci se dégèle.
Stade 2 Lorsque la partie affectée se réchauffe, elle devient rouge et enfle. Le personnage éprouve une ***Douleur sourde***
Stade 3 Apparition de vésicules remplies de liquide lymphatique et parfois de sang. Destruction des couches de la peau et des tissus plus profonds. Le personnage éprouve une ***Douleur intense***
Stade 4 Installation de la gangrène (cf. *Gangrène*, ci-contre)
Traitement Comme une brûlure avec une médication contre la douleur. Amputation si la gangrène est installée

Hypothermie

L'hypothermie correspond à une baisse générale de la température du corps sous le seuil des 35 °C. Cette baisse de température peut être brutale dans le cas d'une immersion dans l'eau froide (la plupart des morts par « noyade » sont dues à l'hypothermie), mais aussi progressive, dans le cas d'une exposition prolongée au froid (Alpinistes en perdition, naufragés,...). Cette affliction dépend de l'intensité du froid (cf. *Le froid*, p. 153)

Contagion N/A
Rapidité Selon l'intensité du froid
Virulence Selon l'intensité du froid
Stade 1 **Hypothermie légère** (de 35 à 34 °C): Conscient, frissonnant, peau pâle et froide. Malus de -10 % à toutes ses actions
Stade 2 **Hypothermie modérée** (de 34 à 32 °C): Peau froide et sèche, parfois épaissie, avec une cyanose des extrémités. Frissons, difficulté à parler, lenteur des mouvements, et obnubilation. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 3 **Hypothermie sévère** (en dessous de 32 °C): Somnolence et confusion, arrêt des frissons. Lèvres et bout des doigts bleus, avec chair de poule. Respiration lente, pouls irrégulier et muscles contractés. Réussite spéciale requise pour effectuer la moindre action
Stade 4 **Mort apparente** (en dessous de 30 °C): Inconscience. Lèvres et bouts de doigts bleus. Respiration et pouls imperceptibles.
Stade 5 Mort
Traitement Réchauffement progressif, puis traitement des séquelles possibles, comme les gelures éventuelles

Mal aigu des montagnes

Le mal aigu des montagnes touche presque toutes les personnes allant en haute altitude, c'est-à-dire au-dessus de 3 500 m (cf. *L'altitude*, p. 154). Il est dû à un défaut d'oxygénation du cerveau consécutif à une mauvaise acclimatation et n'apparaît qu'après un délai de quelques heures en altitude. Les personnes empruntant un téléphérique le temps d'admirer le point de vue ne sont pas touchées, et il régresse avec l'acclimatation et disparaît immédiatement à la descente.

Contagion N/A
Rapidité Rapide (Heures)
Virulence 12
Stade 1 Œdèmes bénins, maux de tête, respiration saccadée et rapide. Malus de -10 % à toutes les actions

Stade 2	Nausées, insomnies, fatigue et douleurs musculaires. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 3	Œdèmes au cerveau, grande lassitude, vertiges, perte de l'équilibre. Réussite spéciale requise pour toute action
Stade 4	Mort
Traitement	Descendre le plus rapidement possible à une altitude raisonnable. Au Stade 1, une simple aspirine et une nuit de repos suffisent pour reprendre l'ascension mais à vitesse modérée. Sinon, traitement en caisson hyperbare

Maladie des caissons

Aussi appelée le mal de décompression, cette maladie est due à l'exposition de l'organisme à une diminution importante de la pression atmosphérique. L'azote présent dans le sang et les tissus forment des minuscules bulles qui peuvent provoquer divers malaises allant d'une sensation d'engourdissement ou de picotement à la douleur articulaire et même la mort.

Contagion	N/A
Rapidité	Rapide (Heures)
Virulence	15
Stade 1	Sensation de picotements et de fatigue généralisée accompagnée de douleur à une articulation (le plus souvent à l'épaule, au coude, au genou ou à la hanche). Le personnage est en état de santé ***Fatigué*** et ressent une ***douleur sourde***
Stade 2	Sensation de « gonflement ». La douleur devient intolérable, la pression artérielle instable et épuisement général. Le personnage est en état de santé ***Épuisé*** et ressent une ***douleur intense***. Perte de 1 *Point de Vie* par heure
Stade 3	Aggravation avec des troubles de la vision, de la parole et paralysie des membres inférieurs, voire quadriplégie. État de santé ***paralysé***. Perte de 2 *Points de Vie* par heure
Stade 4	Mort
Traitement	Administrer en urgence de l'oxygène et mise en caisson de décompression le plus rapidement possible

Maladie du sommeil

C'est le nom courant de la trypanosomiase africaine, une maladie parasitaire surtout répandue en Afrique et ayant connu deux épidémies majeures dans les années 1890 et 1920. Transmise par la piqûre de la célèbre mouche tsé-tsé, elle doit son nom au fait que les parasites qui se répandent dans l'organisme perturbent le cycle de sommeil de la victime et provoquent chez elle une intense fatigue, voire une léthargie profonde. Derrière ce nom se cache toutefois une maladie mortelle si elle n'est pas soignée à temps. L'incubation de la maladie est silencieuse et de durée variable (de quelques semaines à plusieurs mois ou années).

Contagion	65 %
Rapidité	Très Lente (Semaines)
Virulence	14
Stade 1	Fièvre accompagnée de polyadénopathies (ganglions palpables). Le personnage est dans un état de santé ***Fiévreux***
Stade 2	Agitation nocturne, somnolence le jour. Le personnage se retrouve dans un état de santé ***Fiévreux*** et ***fatigué.*** Perte de 1 point de CON par semaine
Stade 3	Aggravation des symptômes. Le personnage se retrouve dans un état de santé ***Fiévreux***, ***fatigué*** et ***Hébété.*** Perte de 1 point de CON par semaine
Vaccin	Aucun
Traitement	Suramine (dès 1921)

Malaria

Faisant plusieurs centaines de milliers de victimes par an, la malaria (autre nom du paludisme) est la maladie parasitaire la plus répandue au monde et touche essentiellement les régions tropicales, notamment l'Afrique subsaharienne. Une simple piqûre de moustique suffit pour la contracter mais seulement les moustiques femelles (anophèles) qui ne piquent que la nuit, d'où l'importance des moustiquaires. Les premiers symptômes se manifestent 8 à 20 jours après la piqûre.

Contagion	65 %
Rapidité	Insidieuse (Mois)
Virulence	13
Stade 1	Fièvres accompagnées de douleurs diffuses (courbatures, maux de tête). Le personnage est dans un état de santé ***Fiévreux***
Stade 2	Début brutal de frissons intenses suivis de pics fébriles (température corporelle à 40-41°). Et enfin sueurs abondantes précédant la disparition totale de la fièvre. L'état de santé du patient est ***Fiévreux*** et ***Épuisé.*** Chaque accès dure environ 6 à 8 heures et sans traitement, ils se répètent durant près de 3 semaines. Perte de 1D3 *Point de Vie* par semaine
Vaccin	aucun
Traitement	Principalement la quinine
Séquelles	Des crises de paludisme peuvent ressurgir chez un patient ayant été atteint pendant des années. À chaque fois que le personnage se retrouve en état de santé ***Épuisé***, une crise se déclenche

Plaies infectées

Suite à une coupure ou une déchirure de la peau, une infection peut se manifester rapidement si la plaie n'est pas correctement nettoyée. Cette affliction bénigne de prime abord peut néanmoins entraîner la mort!

Contagion	5 % en milieu salubre, 75 % en milieu insalubre
Rapidité	Lente (Jours)
Virulence	12 (16 en milieu tropical)
Stade 1	La plaie est gonflée, endolorie et chaude. Elle est à l'origine d'une douleur permanente (***douleur sourde***). Du pus apparaît rapidement et suinte de la plaie
Stade 2	L'infection se propage localement en provoquant une réaction inflammatoire des ganglions qui sont gonflés et douloureux (***douleur intense***). Perte de 1 *Point de Vie* par jour
Stade 3	Apparition de frissons, d'asthénie (grande fatigue) et de fièvre, qui signalent la généralisation de l'infection. ***Douleur intense*** doublé d'un état de santé ***Fiévreux.*** Perte de 2 *Points de Vie* par jour
Vaccin	aucun
Traitement	Le mieux est de désinfecter les plaies pour éviter l'infection. Si malgré tout une infection se déclare, il faudra la traiter avec des anti-bactériens

Syphilis

La syphilis reste l'une des maladies sexuellement transmissibles les plus répandues. Également connue sous le nom de vérole ou de mal napolitain, elle est bénigne si elle est traitée, mais potentiellement mortelle dans le cas contraire. Son évolution très lente et ses effets peu visibles ont souvent conduit les patients à ne pas se soigner, augmentant de fait la propagation de la maladie et son taux de mortalité.

Pendant longtemps, les médecins luttèrent contre la syphilis en utilisant comme remède le mercure, mais ce dernier faisait autant de victime que la maladie elle-même. L'invention des antibiotiques et de la pénicilline à la fin des années 20 et 30 permit de faire régresser ce fameux « mal de Naples ».

Contagion	95 % en cas de contact sexuel
Rapidité	Insidieuse (Mois)
Virulence	17
Stade 1	Apparition d'un chancre (petite lésion rosâtre indolore), en général sur les parties génitales. Il s'en écoule un liquide clair très contagieux. Le chancre disparaît au bout de 4 à 6 semaines sans soins.
Stade 2	Éruptions cutanée généralisée, des taches brun-rouge (syphilides), accompagné de migraines et de fièvre. Le personnage est dans un état de santé ***Fiévreux***
Stade 3	Période de latence. Aucun signe clinique durant 2 à 30 ans
Stade 4	Sclérose des tissus, perte de la coordination musculaire, incontinence et paralysie physique et intellectuelle (perte de 1 point de CON par mois)
Traitement	Pénicilline ou antibiotiques

Turista

Également appelée diarrhée du voyageur, la turista est une diarrhée infectieuse que l'on peut contracter dans les régions à l'hygiène douteuse, souvent en consommant des aliments contaminés ou avariés. Elle survient le plus souvent dans les trois premiers jours du voyage. La plupart des personnes touchées ont été imprudentes et n'ont pas suivi la règle « boil it, cook it, peel it or forget it » (« fait le bouillir, cuit-le, épluche-le, ou oublie-le »). Son apparition est brutale.

Contagion	40 %
Rapidité	Lente (Jours)
Virulence	9
Stade 1	Fortes diarrhées accompagnées de nausées et de douleurs abdominales. Le personnage est dans un état de santé ***Nauséeux***.
Stade 2	Déshydratation (cf. ci-contre)
Traitement	Aucun traitement efficace en dehors de la prévention

Tuberculose

Touchant principalement les couches défavorisées de la société, la tuberculose est une maladie pulmonaire contagieuse due au bacille de Koch qui fait plusieurs millions de victimes chaque année. La contamination se fait par voie aérienne (inhalation de microgouttelettes contenant les bactéries présentes dans les sécrétions respiratoires des patients infectés).

Contagion	15 %
Rapidité	Insidieuse (Mois)
Virulence	10
Stade 1	Apparition de lésions pulmonaires. Le personnage est dans un état de santé ***Fiévreux***
Stade 2	Affaiblissement généralisé (perte de 1 point de TAI et de 1 point de CON par mois)
Vaccin	BCG, 90 % d'efficacité
Traitement	Dans les années 20, elle se soigne principalement par des séjours à la campagne et dans des sanatoriums

Les vecteurs d'infection

Les infections sont favorisées dans les milieux insalubres, comme les égouts, les eaux stagnantes, et tout autre milieu naturel. Le climat tropical, chaud et humide, favorise particulièrement le développement des infections en tout genre.

D'autres vecteurs sont les morsures d'animaux, que ce soit des mammifères ou des créatures aquatiques. Les gueules et les griffes des animaux et des créatures sont de véritables bouillons de cultures qui souvent tuent la victime à retardement si aucun soin adéquat n'est prodigué.

Amanite phalloïde

Un seul champignon suffit à provoquer une intoxication grave. Le délai entre la consommation du champignon et le début de l'intoxication est long: les premiers symptômes de l'intoxication ne se manifestent qu'une douzaine d'heures en moyenne après le repas. Ce délai peut aller jusqu'à 48 heures.

Inoculation Orale
Rapidité Rapide (Heures)
Virulence 15
Stade 1 Gastro-entérite avec vomissements et diarrhées intenses entraînant une déshydratation (cf. p. 162). Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 2 Rémission apparente. Les symptômes s'atténuent pendant que le foie commence à être atteint. Malus de -10 % à toutes les actions
Stade 3 Atteinte du foie et des reins: troubles de la coagulation, une élévation du taux d'ammoniaque dans le sang. Le patient sombre dans le coma.
Stade 3 Mort
Traitement Il n'y a pas d'antidote à proprement parler. Une transplantation du foie est parfois nécessaire

Arsenic

Il existe plusieurs variétés, toutes toxiques et toutes appelées arsenic dans le langage courant. L'arsenic n'a ni goût ni odeur. L'empoisonnement peut être lent, en le mêlant à un médicament ou dans l'eau de boisson. Le sujet présente des douleurs abdominales, des vomissements, de la diarrhée, des crampes, des douleurs musculaires, une faiblesse, des rougeurs de la peau, des éruptions cutanées, un engourdissement, une sensation de brûlure ou des picotements, des douleurs aux extrémités, un épaississement de la peau des paumes des mains ou de la plante des pieds et une détérioration des réponses motrices ou sensitives. Si la dose est très élevée, la victime meurt en quelques heures tout au plus dans d'atroces souffrances.

Inoculation Orale
Rapidité Rapide (Heures)
Virulence 15
Stade 1 Vomissements, douleurs abdominales et diarrhées sanguinolentes en « eau de riz ». Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 2 Aggravation des symptômes. Réussite spéciale requise pour toutes les actions
Stade 3 Mort
Antidote Seulement depuis 2000 (VIR 9)

Belladone

La belladone est une plante extrêmement toxique. À faible dose, elle stimule le système nerveux central et est utilisée à des fins médicamenteuses. En dehors de son usage toxique, elle est réputée comme étant utilisée dans les sabbats de sorcières.

Inoculation Orale
Rapidité Lente (jours)
Virulence 16
Stade 1 Rougeur de la face, sécheresse des muqueuses, soif intense. Malus de -10 % à toutes les actions
Stade 2 Palpitations cardiaques, vision brouillée, et convulsions. Malus de -10 % à toutes les actions
Stade 3 Mort par paralysie des voies respiratoires
Traitement Lavage gastrique, vomissements provoqués ou charbon actif (VIR 9)

Chloroforme

C'est un liquide dense d'odeur aromatique et de saveur sucrée. Le chloroforme n'est pas un poison à proprement parler, mais un puissant anesthésique, utilisé pour endormir le patient. Utilisé jusqu'en 1940 pour l'anesthésie générale, il a été abandonné en raison de sa toxicité.

Inoculation Nasale
Rapidité Fulgurante (Rounds)
Virulence 15
Stade 1 Inconscience (cf. *État de santé : Inconscience*, p. 95)

Curare

Le curare cause une paralysie musculaire qui entraîne rapidement la mort. Il est extrait de lianes poussant en Amazonie. Les Indiens en enduisent les pointes de leurs flèches, paralysant ainsi leurs proies. Le curare est totalement inoffensif en ingestion.
La mort survient par arrêt respiratoire, les muscles paralysés. La victime est consciente jusqu'à la fin, sans pouvoir bouger ou parler, voyant et entendant tout.

Inoculation Sanguine
Rapidité Fulgurant (Minutes)
Virulence 18
Stade 1 Paralysie partielle. Malus de -20 % à toutes les actions physiques
Stade 2 Paralysie totale avec suffocation (cf. p. 149)
Stade 3 Mort
Antidote Bromure de Néostigmine associée à l'atropine (VIR 12), seulement après 1950

Cyanure

Isolé dans sa forme acide en 1782 par Schelle à partir du bleu de Prusse, d'où son autre nom d'acide prussique, c'est un liquide incolore. On le trouve dans la nature, dans certaines amandes (amande amère, pêche, abricot) et certaines feuilles (pêcher, saule, laurier-cerise). Il est utilisé sous de nombreuses formes, aussi bien gazeuse (acide cyanhydrique) que sous forme de sel dissous (cyanure au sens propre). Il est aisément reconnaissable, après coup, à son odeur d'amande amère. C'est un poison qui agit très rapidement et une faible quantité est nécessaire. C'est un moyen de suicide très prisé pour échapper à la torture (les célèbres capsules de cyanure des agents secrets). La mort se fait par asphyxie quasi immédiate.

Inoculation Orale et cutanée
Rapidité Fulgurant (Rounds)
Virulence 21
Stade 1 Suffocation (cf. p. 149)
Stade 2 Mort
Antidote Aucun

Intoxication alimentaire

Les intoxications alimentaires résultent de l'ingestion d'aliments contaminés par un micro-organisme nocif ou un agent pathogène. Les micro organismes pouvant causer des toxi-infections alimentaires sont les virus, les parasites et les bactéries. La plus dangereuse est le botulisme alimentaire qui peut se révéler fatale sans traitement. Mais la plupart des cas, les symptômes disparaissent sans lendemain après une courte période d'indisposition et de maladie. La victime en est quitte pour une indisposition temporaire. Les symptômes débutent plusieurs heures à plusieurs jours après l'ingestion et selon l'agent en cause.

Inoculation Orale
Rapidité Lente (Jours)
Virulence 6
Stade 1 Nausée, douleurs abdominales et vomissements. Le personnage se trouve dans un état de santé ***Nauséeux***
Stade 2 Diarrhée, fièvre et maux de tête. Le personnage subit un malus de -20 % à toutes ses actions
Stade 3 Aggravation des symptômes et déshydratation (cf. p. 162). Réussite spéciale requise pour toute action
Traitement Une bonne nuit de repos, et médication à partir du stade 2

Oxydes de carbone

L'oxyde de carbone est le produit d'une combustion incomplète. Les sources d'oxyde de carbone les plus courantes sont les émissions de moteur, les appareils de chauffage, le gaz naturel, ou toute chose impliquant le feu. Il est extrêmement dangereux car, incolore, inodore, et plus lourd que l'air, ce qui empêche son évacuation naturelle rapide. Être pris dans une poche de ce gaz équivaut à être condamné sans même s'en rendre compte
Ce gaz entraîne l'évanouissement de la victime. Le seul moyen d'en réchapper est de sortir de l'endroit rempli de dioxyde avant d'être inconscient

Inoculation Nasale
Rapidité Très Rapide (Minutes)
Virulence 12
Stade 1 Maux de tête lancinants et confusion mentale
Stade 2 Évanouissement puis suffocation (cf. p. 149)
Stade 2 Mort

Strychnine

La strychnine est un alcaloïde très toxique repérable par son amertume, utilisée en médecine à faible dose car c'est un stimulant du système nerveux central. Elle accroît le goût, l'odorat et la vue. À dose moyenne, elle augmente l'amplitude respiratoire. Ces raisons en en fait un excellent dopant pour les sportifs au début du siècle. La dose létale, relativement faible, entraîne une mort rapide et très douloureuse dont les symptômes apparaissent au bout d'une dizaine de minutes.

Inoculation Orale
Rapidité Très Rapide (Minutes)
Virulence 12
Stade 1 Spasmes musculaires en commençant par la tête et le cou, accompagnés de fortes douleurs. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 2 Les spasmes se généralisent, entraînant des convulsions puis un arrêt cardiaque et la mort par arrêt respiratoire
Antidote Doses de barbituriques (VIR 9)

Venin de Cobra

Cobra est un nom qui désigne plusieurs espèces, comme le naja ou le serpent à lunettes, qui dans l'imagerie populaire est associé au fakir charmeur de serpents. On les rencontre en Asie et en Afrique, certains spécimens pouvant atteindre trois à quatre mètres de long, voire plus ! Il inocule son venin soit par projection sur les muqueuses, soit par morsure. C'est un neurotoxique qui peut provoquer la mort en deux à dix heures chez l'homme.

Inoculation Sanguine ou Cutanée
Rapidité Rapide (Heures)
Virulence 16
Stade 1 Vive douleur, vision brouillée, vertiges, et paralysie partielle. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 2 Aggravation des symptômes avec convulsions et problèmes respiratoires. Réussite spéciale requise pour toute action
Stade 3 Coma (cf. *Les séquelles*, p. 96)
Stade 4 Mort
Antidote Produit en petite quantité en Asie (VIR 14)

Venin de Serpent à Sonnette

Le venin du crotale, autre nom du serpent à sonnette, est l'un des plus dangereux, car son venin est dit « mixte », c'est-à-dire à la fois à la fois neurotoxique et hémotoxique. L'espèce la plus connue, le crotale diamantin, réside en Amérique du Nord. Mais on en trouve plusieurs espèces sur tout le continent Américain, spécialement en Amérique Centrale.

Inoculation Sanguine
Rapidité Rapide (Heures)
Virulence 10

Stade 1 Nécrose de la plaie et gonflement de la zone locale, vomissements et forte douleur. État de santé ***Nauséeux*** et ***Douleur aiguë***
Stade 2 Spasmes violents, vision colorée en jaune. Paralysie lente de tout l'organisme. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 3 Mort par arrêt respiratoire
Antidote Depuis les années 20 (VIR 10)

Venin de Scorpion

Il existe des milliers de variétés de scorpions, partout dans le monde à l'exception de la Nouvelle Zélande. On en trouve même dans les pays froid sous la neige, et des marins vivant jusqu'à 800 m de profondeur ! Cependant, seuls les grands Androctonus d'Afrique et Centruroides d'Amérique du Sud peuvent être mortels pour l'homme. Cependant, la piqûre de scorpion est rarement mortelle.
En cas de piqûre « naturelle », un test de chance (85 %) réussi indiquera qu'il s'agit d'une espèce non mortelle pour l'homme et les symptômes seront limités au stade 1. Si le scorpion a été mis à dessein dans une pièce pour tuer une personne, la question ne se pose pas !

Inoculation Sanguine
Rapidité Lente (jours)
Virulence 9
Stade 1 Douleur accompagnée de suées. Le personnage se trouve en état de santé ***Nauséeux*** et ressent une ***Douleur sourde***
Stade 2 Hémorragies (cf. *Les hémorragies*, p. 95)
Stade 3 Mort
Antidote VIR 6

Venin de Veuve Noire

La veuve noire est considérée comme la plus dangereuse araignée au monde, du fait de l'extrême toxicité de son venin (quinze fois plus violent que celui du serpent à sonnette). Sa réputation est toutefois surfaite, puisque sa morsure est rarement mortelle car la dose injectée est trop faible pour tuer un humain (90 % de chances que la dose soit pas mortelle). La veuve noire occupe le continent américain, mais on en trouve des variétés plus ou moins dangereuses dans le monde entier et sous tous les climats.

Inoculation Sanguine
Rapidité Fulgurant (Rounds)
Virulence 21
Stade 1 Engourdissement, frissons, sudation importante et nausées. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 2 Tétanie. Réussite spéciale requise pour toute action
Stade 3 Mort par arrêt respiratoire
Antidote Aucun

Les stupéfiants

L'alcool

Présent sur toutes les tables, facile d'accès, l'alcool a toujours été apprécié, surtout dans les couches populaires. Les ouvriers ont une consommation de plusieurs litres de vin par jour au début du siècle ! Dans les années vingt, la prohibition le rend illicite dans de nombreux pays, mais cela ne fait qu'accentuer la consommation ! Une des particularités de l'alcool est qu'il suffit d'arrêter d'en consommer pour éviter de passer au stade suivant. Il faudra cependant que le personnage réussisse un test de Volonté pour ne pas céder à un dernier verre.

Addiction 20 %
Rapidité Rapide (heures)
Virulence 6 (faible degré d'alcool) à 18 (alcool fort)
Stade 1 Ivresse légère. Malus de -10 % à toutes les actions
Stade 2 Ivresse, euphorie, désinhibition. Malus de -20 % à toutes les actions
Stade 3 Coma éthylique
Stade 4 ***Effet secondaire*** : « Gueule de bois » : Effet identique au stade 1 de la déshydratation (cf. p. 162)

Chloral

Le chloral a été mis au point par Justus von Liebig en 1832. C'est le premier sédatif à avoir été créé pour servir de somnifère. Vendu sous forme de sirop ou de pastilles de gélatine, il agit assez rapidement.

Addiction 50 %
Inoculation Orale
Rapidité Très rapide (Minutes)
Virulence 17
Stade 1 Apaise et relaxe, induit une somnolence. Le personnage est en état de santé ***Fatigué***
Stade 2 Endormissement

Cocaïne

Extrait de la feuille de coca et aujourd'hui connue sous forme de poudre blanche, la cocaïne a été, à la fin du XIXᵉ et au début du XXᵉ siècle, utilisée comme médication pour ses vertus toniques : Pastilles, fioles, et le célèbre *Vin Mariani*, mélange de vin et de cocaïne. Elle était même utilisée pour calmer les rages de dents chez les enfants, en application directe sur les gencives. Le coca-cola, version américaine du vin Mariani, a inclus dans sa formule une faible dose de cocaïne jusqu'en 1929. Dès 1914, elle sera interdite par la plupart des états en raison de la dépendance induite.

Addiction 40 %
Rapidité Rapide (heures)
Virulence 12 si diluée, et 18 si pure
Stade 1 Le personnage ressent une importante euphorie, se sent intellectuellement et physiquement puissant. Il ne ressent plus les douleurs (-10 % aux malus dus à la douleur), ni la faim et ni la fatigue (annule les états de santé ***Fatigué*** et ***Épuisé***)
Stade 2 ***Effet secondaire*** : Tous les effets euphorisants disparaissent. Les éventuels malus dus à la douleur, la faim ou la fatigue ressurgissent. De plus, le personnage ressent un état dépressif. État de Santé ***Apathique***

Héroïne

Synthétisée pour la première fois à partie de la morphine en 1874, mais utilisée à partir de 1898 par les entreprises pharmaceutiques Bayer pour le traitement de la tuberculose et pour la désintoxication à la morphine. Elle a été très rapidement vendue librement en pharmacie comme pilule antitussive, contre l'asthme, la diarrhée et même comme somnifère pour enfants ! Dès 1918, elle devient un problème de santé publique. Elle sera réglementée dès 1923 aux États-Unis et 1931 en Europe, mais son usage médical ne sera interdit qu'en 1961.

Addiction 50 %
Rapidité Rapide (heures)
Virulence 12
Stade 1 Le personnage se sent apaisé, relaxé, avec une légère euphorie
Stade 2 ***Effet secondaire*** : État de somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé ***Fatigué***

Marijuana

L'un des plus vieux stupéfiants connus de l'homme, le haschisch (marijuana est un terme mexicain signifiant « tabac de mauvaise qualité ») est très prisé dans les années vingt, notamment en raison de la prohibition sur l'alcool. Il est considéré comme un véritable fléau de société, et de grandes campagnes de sensibilisation seront menées dès 1930 pour mettre en garde contre ses dangers.

Addiction 30 %
Rapidité Rapide (heures)
Virulence 9
Stade 1 Relaxation, détente, euphorie. Malus de -10 % à toutes les actions physiques
Stade 2 Sommeil. Malus de 20 % pour résister à l'endormissement
Stade 3 ***Effet secondaire*** : État de somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé ***Fatigué***

Morphine

Découverte en 1804, la morphine, dérivé de l'opium, devient rapidement le médicament inaugurant l'ère de la pharmacologie moderne en raison de sa puissance. Réputée pour apaiser les douleurs, elle sera utilisée en injection sur les champs de bataille, notamment pour rendre les amputations supportables. En vente libre dans les officines sous de multiples formes pour de multiples usages, elle sera préférée à l'alcool par l'aristocratie en raison de son prix élevé. Son usage sera réglementé en 1906 par l'*Opium Act* aux États-Unis en raison de sa forte addiction, mais fera toujours partie de la trousse médicinale. Nombre de soldats de la grande guerre resteront morphinomanes.

Addiction 50 %
Rapidité Rapide (heures)
Virulence 16
Stade 1 Le personnage ressent un grand bien-être. De plus, les sensations de douleur sont éliminées (-20 % aux malus dus à la douleur).
Stade 2 ***Effet secondaire*** : État de très forte somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé *épuisé*

Opium

Connu depuis l'aube des temps, l'opium existe à l'état naturel dans la fleur du pavot somnifère. Principalement cultivé en Asie, notamment en Chine et en Inde, l'opium a donné lieu aux *Guerres de l'Opium* au XIXᵉ siècle entre les Britanniques et les Chinois. Au début du siècle, on trouvait des fumeries d'opium dans toutes les grandes villes occidentales, et après 1906, suite à l'*Opium Act*, celles-ci sont devenues clandestines.

Addiction 60 %
Rapidité Rapide (heures)
Virulence 14
Stade 1 Le personnage se sent apaisé, relaxé, avec une légère euphorie
Stade 2 ***Effet secondaire*** : État de très forte somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé *épuisé*

Silene Capensis

Aussi connue sous le nom d'herbe africaine des rêves, elle est considérée par les Xhosa d'Afrique du sud comme une plante sacrée. Préparée en décoction, elle est utilisée par les shamans pour faire des voyages dans le monde des rêves et parler aux esprits des ancêtres. Dans *L'Appel de Cthulhu*, cette plante permet d'accéder aux contrées du rêve (cf. p. 200)

Addiction 5 %
Rapidité Très Rapide (minutes)
Virulence 9
Stade 1 Le personnage fait des rêves qui lui semblent particulièrement réels
Stade 2 ***Effet secondaire*** : État de santé ***Fatigué***



Le paranormal

Cette partie ne se contente pas de présenter l'utilisation de la magie. Elle propose également des moyens de gérer l'ensemble des événements surnaturels ainsi que l'étude des ouvrages sulfureux emblématiques du Mythe. Les grimoires supérieurs et inférieurs, qui décrivent les sorts les plus utiles du Mythe, concluent cette partie.

Gérer le paranormal

Malgré le fait que dans *L'Appel de Cthulhu* le seul surnaturel existant soit directement lié au Mythe, l'homme croit depuis toujours à l'existence de puissances paranormales. Certains savent qu'il s'agit du Mythe, mais la plupart n'ont pas conscience du danger réel que représente le paranormal. Ils croient parler aux morts, alors qu'ils sont sans doute en train de toucher du doigt le Mythe.

Statistiques concernées

Compétences
Sciences occultes, Hypnose, Mythe de Cthulhu

Attributs
Intuition, Volonté

Caractéristiques
POU

Autres
Points de Magie

Échelle temporelle
Actions instantanées ou étendues

Les créatures surnaturelles

En dehors des créatures physiques, il existe nombre de créatures intangibles, tels des esprits désincarnés ou errants, des poltergeists, des ectoplasmes intangibles ou des lieux maudits.

L'invisibilité

Lorsque les investigateurs sont confrontés à une entité ou une créature invisible, ils pourront néanmoins tenter d'agir contre celle-ci grâce aux moyens suivants :

- Mettre à profit leur ouïe pour déceler sa position (cf. *Tir aveugle, p.* 91)
- Mettre à profit l'environnement, en faisant attention aux déplacements d'objets, traces dans le sable, mouvement de tentures, ce qui leur permet de ne subir qu'un malus de -20 % à leurs actions contre la créature
- Utiliser l'environnement pour rendre la créature visible, comme un jet d'eau, un seau de peinture, un sac de farine, auquel cas ils ne subiront plus aucun malus contre cette créature

Dans le cas extrême où la créature est silencieuse et ne laisse aucune trace, le seul moyen de réussir une action physique contre elle est d'obtenir une réussite critique.

L'intangibilité

Certaines créatures ou entités sont intangibles, c'est-à-dire qu'elles n'ont aucune présence physique dans notre réalité, même si l'on peut parfois les voir. Toute action physique contre elles est de fait généralement vouée à l'échec.
Le gardien pourra définir ce type de créatures simplement par un niveau d'*Adversité*, qui représente sa capacité à agir sur la réalité (manipuler des objets physiques, etc.). De plus, à chaque tentative physique contre elle, elle pourra utiliser son degré d'*Adversité* pour définir si elle est touchée ou non. Un test simple sous son niveau d'*Adversité* réussi lui suffit pour éviter tout dommage. À l'inverse, un échec à ce test signifie que sa substance a été altérée, et elle subit des dommages normaux. L'utilisation d'artefacts ou de sortilèges peut être nécessaire pour vaincre une telle créature.
Le gardien devrait toujours donner un point faible à ce type de créature de sorte à ce qu'elle puisse être vaincue (vulnérabilité à un matériau précis, au feu, au sel,...). Ou une « ancre » (une amulette, un portrait, son cadavre,...) qu'il faut détruire pour pouvoir la bannir.

Les lieux maudits

Un lieu peut être maudit, et prendre vie pour agresser ses occupants. Ce type de lieu est défini par la seule caractéristique POU, dont découle l'attribut *Volonté* et la valeur dérivée Points de Magie. Il faut donc le considérer comme un adversaire vivant.
Néanmoins, un lieu ne peut agir que grâce à son pouvoir (déplacement d'objets, chutes, etc.). Pour ce faire, il lui faut à chaque fois dépenser des Points de Magie, et elle a les possibilités d'action comme indiqué dans le chapitre *L'environnement comme adversaire - Les embûches* (p. 157). Elle peut également tenter de posséder un individu ou des animaux pour leur faire accomplir des actions (cf. *La possession,* ci-après).
Celui-ci régénère ses Points de Magie à l'identique d'un être humain, à ceci près que le repos pour lui signifie l'inactivité de manifestations.
La dépense de Points de Magie est de 1 point par catégorie de TAI (cf. p. 141). Ainsi déplacer une pierre ou un couteau lui coûtera 1 point, alors que de faire basculer une statue lui coûtera 4 points. Les dommages infligés fonctionnent à l'identique des chutes et des heurts, comme indiqué page 150.

Selon le type de lieux, il sera possible de lui attribuer un POU comme dans les exemples suivants :

- 6 : Un cimetière un soir de pleine lune
- 12 : Château écossais avec son fantôme
- 18 : Une maison construite sur un cimetière

Lutter contre un lieu maudit

À l'instar des créatures intangibles, il est possible de définir une ancre qu'il faut détruire. Il est également possible de pratiquer un exorcisme, comme dans le cas de la possession (cf. ci-après). Reste enfin la solution de la destruction systématique et totale... Mais il est fort à parier que les ouvriers en subiront les conséquences !

La possession

Certaines entités (Esprits, âmes errantes,...) ont besoin d'une enveloppe charnelle pour prendre corps dans l'univers physique. Pour cela, elles peuvent posséder un individu afin de s'en servir comme « véhicule » et interagir avec la « réalité » physique.

Surnaturel & Mythe

Lorsque les investigateurs ont affaire au surnaturel dans *L'Appel de Cthulhu*, le gardien devrait toujours garder à l'esprit qu'en dehors du Mythe, le surnaturel n'existe pas (cf. *Sur le seuil de l'épouvante*, p. 195). Ainsi, s'il y a une manifestation, quelle qu'elle soit, elle sera liée au Mythe, avec les conséquences sur la Santé Mentale comme expliqué dans le chapitre *Gérer la Santé Mentale*, p. 101.

En ce cas, l'entité doit effectuer un test opposé de *Volonté* contre la *Volonté* de la victime. Cela lui coûte 1D6 points de Magie par tentative et elle devra dépenser des Points de Magie pour conserver le contrôle de la victime, sans quoi celle-ci sera libérée de l'emprise.

La qualité de réussite peut influer de manière suivante sur la possession pour l'entité :
- **Réussite normale :** 1 Point de Magie par minute de possession
- **Réussite spéciale :** 1 Point de Magie par heure de possession
- **Réussite critique :** 1 Point de Magie par jour de possession

Par ailleurs, la victime subit une perte de 2/1D6 points de Santé Mentale lorsqu'elle est possédée.

Possession volontaire

En cas de Possession volontaire, c'est-à-dire lorsque la victime souhaite servir de véhicule à l'entité, les mêmes règles s'appliquent, l'instinct de préservation ne pouvant être annihilé. Cependant, en cas de réussite de l'entité, sa qualité de réussite sera augmentée automatiquement d'un cran. Si elle obtient une réussite spéciale, celle-ci se transforme en réussite critique.

Reprendre le dessus

La victime peut tenter de reprendre le dessus si elle est possédée, en obtenant une réussite spéciale à son test de *Volonté* opposé à la *Volonté* de l'entité. En cas de réussite, il parvient à reprendre le dessus. L'entité, si elle ne souhaite pas abandonner cette enveloppe charnelle devra alors réussir un test opposé à la *Volonté* de la victime, sans quoi, elle sera rejetée. Elle pourra néanmoins tenter de posséder à nouveau la victime.

Exorcisme

Un exorcisme est considéré comme un sortilège dans le cadre des règles de *L'Appel de Cthulhu* (cf. *Sortilèges : exorcisme*, p. 188). En cas de réussite de l'exorcisme, l'entité est bannie à jamais de cette enveloppe charnelle.

Transes médiumniques

Une transe médiumnique est un état second dans lequel se trouve plongé un individu ayant une sensibilité suffisante aux forces surnaturelles. Durant cette transe, le médium voit des ailleurs, des scènes du passé, du futur, ou de l'au-delà.
Un médium peut entrer en contact avec des esprits, notamment lors d'une séance de spiritisme, comme indiqué ci-après. Mais la plupart du temps, il est victime de ces visions sur lesquelles il n'a que peu de contrôle.

Tout individu ayant un POU supérieur à 15 est susceptible de ressentir les flux d'énergie, et de fait d'être médium. On pourrait dire qu'il dispose d'une perception étendue, voyant et ressentant de choses que le commun des mortels ignore. Ce qui dans l'univers *de L'Appel de Cthulhu* n'est pas forcément un bien !

Déclenchement d'une transe

Une transe peut se déclencher de manière totalement aléatoire, sans que le médium ne fasse quoi que ce soit. Il suffit qu'il soit proche, ou en contact, avec une source quelconque (objet ayant appartenu à la victime, sur le lieu d'un meurtre violent,...). En ce cas, le gardien indique au joueur ce qu'il perçoit.
À l'inverse, un médium peut tenter de se concentrer pour avoir une vision. En ce cas, il devra effectuer un test combiné de *Sciences Occultes* et *Volonté*. En cas de :
- **Réussite** : Si quelque chose est présent, il pourra avoir une vision fugitive
- **Échec** : Rien ne se passe
- **Maladresse** : Il a une vision biaisée et fausse

Dans tous les cas, que ce soit volontaire ou non, le médium devra dépenser 1D6 points de magie par vision, ou tentative.

Maîtriser une transe

Il est possible au médium d'affiner ses visions, de « zoomer » sur des détails, etc. À condition d'obtenir une réussite spéciale en *Volonté*, et la dépense d'un Point de Magie par action qu'il veut effectuer.
De même, si un médium souhaite se « couper » des visions, pour se reposer par exemple, il doit également obtenir une réussite spéciale en *Volonté*.

Les séances de spiritisme

Les séances de spiritisme étaient très en vogue en Europe de la fin du XIX[e] siècle jusque dans les années trente. Il y a fort à parier que certains investigateurs utiliseront de telles pratiques. Pour mettre en place une séance, il faut disposer d'un local au calme, de préférence dans la pénombre, et un nombre de participants restreints (5 à 6 individus).
Le spirite, c'est-à-dire celui qui dirige la séance, doit alors effectuer un test combiné (cf. p. 77) de *Sciences occultes* et de *Volonté*. Par tentative de contact, le spirite devra dépenser 1D6 Points de Magie.
Il peut bénéficier d'un bonus de +10 % par personne assistant à la séance, et qui est réceptive à ce type d'expérience. Par contre, par personne incrédule, il subira un malus de -10 %.
En cas de :
- **Réussite spéciale** ou **critique :** Le spirite est totalement maître de la séance et pourra y mettre un terme quand il le souhaite, sans avoir à faire de test de *Volonté*
- **Réussite** : Le Spirite parvient à entrer en contact avec l'esprit souhaité, qui s'exprime au travers de lui (cf. *Possession volontaire*, ci-avant)

La compétence médiumnie

Un joueur peut parfaitement décider de développer la compétence libre *médiumnie*, qui en ce cas remplacera le test combiné de *Sciences Occultes* avec *Volonté* pour tenter de déclencher des visions.

La compétence spiritisme

Un joueur peut parfaitement décider de développer la compétence libre *Spiritisme*, qui en ce cas remplacera le test combiné de *Sciences Occultes* avec *Volonté* pour entrer en contact avec des esprits.

• **Échec** : Il ne se passe rien
• **Maladresse** : Un esprit indésirable, et souvent malfaisant, entrera en contact, profitant de cette porte ouverte

Mettre un terme à la séance

Le spirite peut à tout moment décider d'interrompre la séance. Pour cela, il devra obtenir une réussite spéciale lors d'un test de *Volonté* opposé à la *Volonté* de l'esprit. La séance peut également prendre fin par le départ volontaire de l'esprit.

Chasser un esprit

Dans le cas où un esprit indésirable venait à posséder le spirite (en cas d'échec), il faudra traiter la situation en termes de règles comme une possession (cf. p. 168).

L'hypnose

Test opposé

L'hypnose permet d'explorer l'esprit d'un patient, que ce soit ses souvenirs, ou sa psyché pour la soigner.

L'hypnotiseur ne peut exercer son art que sur un seul sujet volontaire à la fois. Celui-ci doit rester tout près de l'hypnotiseur, et ils doivent se trouver dans une ambiance calme. Ce dernier est hypnotisé sur une réussite à un test opposé d'*Hypnose* contre *Volonté*.

Sur un échec du test d'*Hypnose*, l'hypnotiseur se révèle incapable d'influencer ce sujet particulier.

En cas de réussite critique ou spéciale, et ce au premier test tenté, l'hypnotiseur peut placer le sujet en état d'hypnose chaque fois que celui-ci accepte la chose, sans avoir de nouveau test à faire.

Utilisations de l'Hypnose

L'hypnose permet de nombreuses utilisations :

• **Aide à la Psychanalyse**. Un hypnotiseur d'un niveau professionnel en *Psychanalyse* bénéficie d'un bonus de + 20 % à cette compétence quand il traite un patient qu'il peut mettre en état d'hypnose
• **Suggestion post-hypnotique.** Le sujet se livre à une action spécifique sans réflexion apparente. Il n'accepte pas une suggestion contraire à ses désirs ou à son comportement habituel, ni une suggestion allant à l'encontre son instinct de survie
• **Aide à la mémoire**. Des souvenirs refoulés ou mal enregistrés peuvent être restaurés sous hypnose. Si la vue de ce qui se trouvait au fond d'un puits a provoqué chez le sujet un état de choc (cf. *Le choc psychologique*, p. 104), il se rappellera sans doute sa peur mais pas ce qu'il a vu. L'hypnose peut faire remonter ce souvenir – mais à revivre cet incident, il risque de perdre à nouveau de points de Santé Mentale. Par ailleurs, un individu sous hypnose bénéficie d'un bonus de +20 % pour se souvenir des détails d'une scène qu'il a vécue
• **Soulager la douleur.** L'hypnose peut temporairement soulager ou supprimer la douleur ressentie par le sujet. Cette douleur le rend en revanche plus difficile à hypnotiser. L'hypnotiseur subit le même malus que celui infligé par la douleur à la victime (cf. *La douleur, p.* 98). En cas de réussite, le malus dû à la douleur est diminué de 10 % pour une durée d'une heure
• **Désinformation**. Un hypnotiseur peut modifier les souvenirs d'un individu, et celui-ci risque donc de transmettre en toute bonne foi de faux renseignements

Les rêves

Les rêves sont très présents dans l'univers de *L'Appel de Cthulhu*. En dehors des *Contrées du Rêve* (cf. p. 200), les investigateurs pourront subir des cauchemars, faire des rêves qui vont leur montrer une autre facette de la réalité, faire des rêves prémonitoires. Ou, pire encore, subir l'influence d'entités qui envoient leurs rêves au travers du monde, comme le Grand Cthulhu (cf. la nouvelle *L'Appel de Cthulhu* en début d'ouvrage).

La sensibilité aux rêves

Les investigateurs ayant un POU égal ou supérieur à 15 sont directement affectés par ce type de rêves, ou cauchemars. Les autres, avec un POU inférieur à 15, devront effectuer un test simple de *Volonté*. En cas de réussite, ils passeront une nuit tranquille. Sinon, ils subiront eux aussi ces rêves.

Pour certains scénarios où les rêves ont une importance cruciale pour faire progresser l'intrigue, le gardien peut décider que tous les investigateurs sont affectés par les rêves, sans tenir compte du POU de chaque investigateur.

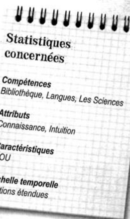
Les effets des rêves

Les effets peuvent être nombreux : informations sur le passé, l'avenir, des lieux étranges, pertes de Santé Mentale… Tout dépend du scénario et de leur utilité. Néanmoins, faire des cauchemars récurrents a pour effet de souffrir de troubles du sommeil et de se retrouver rapidement dans un état épuisé (cf. *Le sommeil*, p. 100).

Les investigateurs ont toujours la possibilité d'agir sur le déroulement du rêve. Pour cela, il leur faut néanmoins obtenir une réussite spéciale en *Volonté*. En cas de réussite, en plus de la modification qu'ils parviennent à obtenir, ils acquièrent automatiquement la compétence *Rêver*, comme décrite dans le chapitre *Les contrées du Rêve*, p. 200.

Étudier les ouvrages du Mythe

Au cœur même de *L'Appel de Cthulhu* se trouvent des ouvrages impies. Les ouvrages dédiés au Mythe sont des sources d'informations précieuses pour les investigateurs qui luttent contre les adorateurs fanatiques, mais cette source est terriblement dangereuse, pouvant faire vaciller la raison des plus forts.



Les ouvrages du Mythe

Véritables blasphèmes imprimés ou manuscrits, les ouvrages consacrés au Mythe sont de véritables acteurs à part entière de *L'Appel de Cthulhu*.

Définition des ouvrages

Les ouvrages sont tous définis en termes de règles par les caractéristiques suivantes :

- **Complexité** : Exprimée en pourcentage, c'est la difficulté pour étudier l'ouvrage, ce qui inclut sa clarté, sa qualité, sa langue, s'il est cryptique ou non, complet ou partiel, etc. Le tableau *Adversité des ouvrages* ci-dessous indique le pourcentage de l'adversité selon le type d'ouvrage
- **Mythe** : Facteur qui indique le nombre de réussites nécessaires lors d'un test prolongé pour étudier entièrement l'ouvrage.
- **Occultisme** : (réservé aux livres d'occultisme ne traitant pas du Mythe directement). Comme *Mythe*, ***Occultisme*** indique le pourcentage maximal qu'il est possible de gagner dans la compétence *Sciences Occultes*. Pour chaque réussite obtenue, le lecteur gagne 1 % dans cette compétence.
- **Durée** : Valeur temporelle à appliquer à chaque jet de dé lors d'un test prolongé. Elle est exprimée en heure, jour, semaine ou, plus rarement, en mois. Cette durée représente le temps d'étude en y consacrant entre 4 et 6 heures par jour.
- **SAN** : Indique le pourcentage en *Mythe de Cthulhu* qu'il est possible de gagner à chaque réussite obtenue lors de l'étude, ainsi que le nombre de points de Santé Mentale perdus à chaque test :
  - 0 point indique que l'ouvrage ne contient pas de savoir lié au mythe
  - 1 point indique un ouvrage lié au Mythe
  - 2 points indiquent que l'ouvrage contient des informations intimement liées au Mythe

  L'Aplomb (cf. p. 101) ne s'applique pas à ces pertes. L'investigateur ayant volontairement choisi d'étudier le Mythe !
- **Sortilèges** : Indique les sortilèges probablement disponibles dans l'ouvrage. Certains ouvrages ne contiennent aucun sortilège. Par ailleurs, le gardien est libre de modifier les listes proposées. En effet, certains lecteurs ont pu laisser des annotations, des feuilles volantes, contenant d'autres sortilèges.

Exemple : *L'ouvrage Cthulhu dans le Necronomicon, avec 6 en Mythe, 1 en SAN et une durée exprimée en semaines signifie qu'il faudra obtenir 6 réussites pour l'étudier en complet. Chaque jet de dé représente une semaine d'étude, et pour chaque réussite il sera possible de gagner 1 % dans la compétence Mythe de Cthulhu et de perdre 1 point de Santé Mentale.*

Étudier les ouvrages

Étudier un ouvrage est en soi une chose très aisée. Il suffit d'avoir accès à celui-ci, et de le lire. Mais l'ouvrage peut être écrit dans une langue étrangère ou morte, il peut être crypté, incomplet, ou partiel. Il peut même être constitué de simples notes manuscrites. Tout cela, dans les règles, est transcrit par la *Complexité* de l'ouvrage comme vu précédemment.

Lorsqu'un investigateur étudie ou consulte un ouvrage impie, il faudra effectuer un test en opposition entre la *Complexité* de l'ouvrage et le niveau de *Bibliothèque* de l'investigateur.

Étude détaillée

Test Prolongé

Pour étudier pleinement un ouvrage, il faut prendre du temps. Il faut effectuer un *test prolongé* (cf. p. 82) pour cela. Le facteur de *Mythe* indiqué pour chaque ouvrage représente le nombre de réussites à obtenir, et le facteur de *Durée* la valeur temporelle de chaque jet de dé.

Exemple : *Ezekiel Winthrop a la chance d'étudier le Necronomicon (Complexité : 90 %, Durée : Semaines, Mythe : 18, SAN : 1), il lui faudra obtenir 18 réussites avec des tests en opposition contre une Complexité de 90 %, chaque jet de dé représentant 1 semaine d'étude !*



Adversité des ouvrages

Adversité	Niveau	Exemple
Facile	20 %	Ouvrage récent, écrit clairement
Délicat	30 %	Ouvrage ésotérique
Ardu	50 %	Vieux grimoire médiéval
Complexe	70 %	Ouvrage incomplet ou crypté
Cryptique	90 %	Ouvrage antédiluvien, langue étrange

Effet des pertes de SAN

Lors de l'étude d'ouvrages, le lecteur perd des points de Santé Mentale. Cette perte s'effectue sur une durée pouvant aller d'une journée à un mois en règle générale, mais lorsqu'une réussite spéciale et critique est obtenue lors de l'étude, on considère que le lecteur a eu une révélation, a saisi un concept de fond du Mythe. La perte de SAN est alors « subite », et il faut appliquer les effets usuels de la perte de SAN comme expliqué en détail page 101 dans le chapitre *Gérer la Santé Mentale*.

Les sortilèges des ouvrages

Pour chaque ouvrage du Mythe sont indiqués des Sortilèges qu'il est possible de trouver en étudiant l'ouvrage. Ces sortilèges ne sont pas indiqués clairement, ni écrits de manière limpide. Il faut parvenir à les déceler au sein de l'ouvrage. Cela est possible soit en obtenant une réussite spéciale ou critique lors de l'étude de l'ouvrage, soit en cherchant volontairement le sortilège. En ce cas, il faut d'une part savoir que le sortilège recherché est présent dans l'ouvrage, et d'autre part réussir un test de *Bibliothèque* opposé à la *Complexité* de l'ouvrage en y consacrant le temps indiqué par la durée.

Néanmoins, trouver un sortilège ne signifiera pas obligatoirement le comprendre. À moins d'obtenir une réussite critique lors de l'étude, il faudra étudier le sortilège pour le comprendre et l'utiliser. L'étude des sortilèges est détaillée dans le chapitre *Gérer la Magie*, page 178.

Déterminer le sortilège découvert
Chaque ouvrage du Mythe est unique, annoté différemment. Deux lecteurs n'y trouveront pas le même contenu. C'est au gardien de déterminer quels sortilèges un investigateur obtient lors de l'étude d'un ouvrage, en fonction de son scénario et de l'ouvrage, en s'inspirant de la thématique abordée par l'ouvrage et de la liste de sortilèges proposés.

La qualité de réussite peut avoir une incidence toute particulière dans le cadre de l'étude des ouvrages du Mythe :

- **Réussite Normale :** Le lecteur gagne le facteur de SAN de l'ouvrage en pourcentage dans sa compétence *Mythe de Cthulhu*, et perd autant en Santé Mentale. ***Rappel :*** lors d'un test opposé, c'est celui qui obtient la meilleure qualité de réussite qui l'emporte. En cas d'égalité, il est conseillé de privilégier l'investigateur
- **Réussite spéciale :** Le lecteur a détecté un sortilège présent dans l'ouvrage, mais ne l'a pas compris ; il devra l'étudier pour pouvoir l'utiliser. Par ailleurs, il a compris un concept exposé dans l'ouvrage : le facteur de SAN est multiplié par 2
- **Réussite critique** : Le lecteur a détecté et compris un sortilège présent dans l'ouvrage ; il peut l'utiliser de suite. Par ailleurs, il a saisi un concept clef développé dans l'ouvrage : le facteur de SAN est multiplié par 5. De plus, le temps total de lecture est réduit d'une valeur temporelle
- **Échec :** Le lecteur, comme pour tout test prolongé, perd du temps et la durée de l'étude est augmentée d'autant
- **Maladresse :** L'ouvrage se révèle être est trop complexe pour le lecteur. Il doit arrêter l'étude, mais pourra néanmoins la reprendre ultérieurement, après une période égale à 4 fois la durée indiquée pour l'ouvrage.

Exemple : *Ezekiel, en faisant une étude détaillée du Necronomicon, obtient les résultats suivants : 2 réussites critiques, 3 réussites spéciales, 13 réussites normales, 2 échecs et une maladresse. Pour chacune de ses réussites critiques, il a saisi un concept important exposé dans l'ouvrage : le facteur de SAN est multiplié par 5. Ses deux réussites critiques lui ont non seulement fait comprendre des concepts importants, qui se traduisent par un total de 10 % gagné en Mythe de Cthulhu (2 fois 5 %), et une perte de 10 points de Santé Mentale (2 fois 5 points), mais lui ont également fait découvrir deux sortilèges qu'il a compris et qu'il peut utiliser. De plus, il a gagné 2 semaines d'étude sur le temps total.*
Ses 3 réussites spéciales lui font comprendre des concepts importants, et multiplient donc le facteur de SAN par 2. Il gagne 6 % en Mythe de Cthulhu (3 fois 2 %) et perd 6 points de Santé Mental (3 fois 2 points).
Par ailleurs, il a obtenu 13 réussites normales, qui chacune procurent 1 % en Mythe de Cthulhu et une perte de 1 point de Santé Mentale, soit un total de 13 % et 13 points.



Les 2 échecs qu'Ezekiel a obtenus lui ont simplement fait perdre 2 semaines, qui lui ont donc fait perdre le bénéfice de temps gagné par les deux réussites critiques.
Au total, Ezekiel aura passé 18 semaines à étudier l'ouvrage, soit quatre mois et demi à raison de 4 à 6 heures par jour, gagné 28 % dans sa compétence Mythe de Cthulhu, perdu 28 points de Santé Mentale. De plus, il a acquis 2 sortilèges qu'il peut utiliser et 3 autres qu'il devra étudier !
Si Ezekiel avait obtenu une maladresse, il serait resté bloqué, ne comprenant pas un point essentiel pour avancer dans l'étude. Il aurait soit du abandonner, soit laisser passer 4 semaines (durée indiquée x 4) avant de reprendre l'étude de l'ouvrage avec un regard « neuf ».

Option : Sortilèges et réussites spéciales

Lors d'une étude d'ouvrage, si le lecteur obtient une réussite spéciale, il découvre un sortilège mais ne peut l'utiliser, car il doit l'étudier. Il est possible que durant l'étude d'un ouvrage, le lecteur obtienne deux réussites spéciales. En ce cas, il est possible que le lecteur détecte la présence de 2 sortilèges qu'il devra étudier, ou que, dans la suite de sa lecture, il trouve des clefs permettant de comprendre et assimiler le sortilège précédemment décelé.
Le gardien, en ce cas, pourra donc soit permettre à l'investigateur de déceler deux sortilèges à étudier, ou un qu'il aura parfaitement assimilé, comme dans le cas d'une réussite critique.

Étude rapide

Il est souvent nécessaire aux investigateurs de rapidement étudier le contenu d'un ouvrage, afin de trouver une formule, un sortilège, ou tout simplement une réponse, afin d'empêcher un rituel blasphématoire ou une incantation impie.
En ce cas, il faudra que les investigateurs fassent les choses ***sommairement***, comme indiqué dans le chapitre *Méthodes d'investigation*, page 116. Le test d'étude sera modulé par un modificateur de -10 % à -20 %, voire, en situation d'urgence, nécessitera l'obtention d'une réussite spéciale ou critique (cf. *Manque de temps*, p. 81).

Exemple : *Alors que les adorateurs de la Nouvelle Sagesse Étoilée ont débuté un grand rituel d'invocation, tout repose sur Ezekiel : il doit absolument trouver le moyen d'interrompre le rituel dans les grimoires de la secte ! Il n'a que peu de temps, c'est clairement une situation d'urgence ! Ezekiel devra obtenir une réussite spéciale pour trouver à temps le moyen d'interrompre le rituel sans provoquer une catastrophe !*

Arrêter l'étude d'un ouvrage

Un investigateur plongé dans l'étude d'ouvrages fascinants et complexes devra, pour arrêter cette étude, réussir un test de *Volonté* opposé à la *Complexité* de l'ouvrage. Les ouvrages du Mythe exercent en effet une forte attraction sur le lecteur une fois que celui-ci à débuter sa lecture.

Exemple : *Ezekiel, qui sent que son esprit vacille dangereusement à la lecture du Necronomicon,*

souhaite arrêter pour un temps son étude. Il devra opposer sa Volonté (60 %) à la Complexité du Necronomicon (90 %).

L'état de l'ouvrage

Il se peut que les investigateurs n'aient accès qu'à un exemplaire endommagé de l'ouvrage qu'ils souhaitent étudier.

En ce cas, il faudra que le lecteur étudie l'ouvrage ***précautionneusement***, comme indiqué dans le chapitre *Méthodes d'investigation*, page 116. Dans le cadre de l'étude détaillée, cela signifie qu'il faut doubler la durée indiquée pour l'ouvrage : jour devient deux jours, semaine devient deux semaines, etc.

Notes de lecture

Certains ouvrages peuvent comporter des notes de lectures, laissées par un lecteur précédent. Celles-ci peuvent être des notes sur feuilles volantes ou des annotations en marge et recèlent souvent des clefs de compréhension de l'ouvrage, permettant de gagner du temps. En ce cas, le lecteur gagne une valeur temporelle sur la durée totale de l'étude de l'ouvrage.

***Exemple :** Si la version du Necronomicon qu'étudie Ezekiel avait été annotée, il aurait gagné une semaine sur le temps total passé à l'étude de l'ouvrage, soit 17 semaines au lieu de 18 comme vu dans l'exemple précédent.*

Les ouvrages en langues étrangères

Nombre d'ouvrages sont écrits dans des langues mortes ou étrangères. Afin d'étudier ces ouvrages, il faut d'une part disposer de la compétence *Langue* adéquate, et au lieu de faire un test en opposé comme à l'accoutumée, il faudra à chaque fois réussir un test combiné (cf. p. 77) de *Bibliothèque* et de la *Langue* concernée.

***Exemple :** Ezekiel, pour étudier l'Al-Azif, la version arabe du Necronomicon, doit à chaque test opposé réussir à la fois un test de Bibliothèque et de Langue : arabe. Sans quoi il pourrait ne pas saisir un passage, soit car il n'a pas compris la langue, soit parce que le passage qu'il étudie n'est pas clair à ses yeux.*

Étudier un ouvrage similaire

Certains ouvrages existent en plusieurs versions ou traductions. Leur contenu est plus ou moins similaire, cependant, il est possible de découvrir de nouvelles informations ou de comprendre un point obscur au travers d'une nouvelle approche. Ainsi, étudier 2 ouvrages similaires permet d'accroître ses connaissances.

En termes de règles, l'étude se passe exactement de la même manière que pour tout ouvrage, à un détail près : les réussites normales ne procurent aucun point en *Mythe de Cthulhu*, mais ne font pas non plus perdre de SAN. Seules les réussites spéciales et critiques permettent d'en apprendre d'avantage.

Être en possession d'un ouvrage sulfureux

Être en possession d'un ouvrage rare peut se révéler délicat. Tout comme d'obtenir les autorisations pour consulter le même ouvrage se trouvant dans une collection privée ou universitaire. Le Gardien devra veiller à tenir compte de cet aspect, en introduisant d'autres individus qui s'intéressent au même ouvrage, ou de riches collectionneurs désireux d'acquérir un livre en possession des investigateurs. Le milieu des bibliophiles et spécialistes des ouvrages occultes est restreint, et la nouvelle parviendra sans doute rapidement aux oreilles d'individus plus ou moins intéressés ou peu scrupuleux…

La fiche de lecture

Dans cette édition de *L'Appel de Cthulhu* vous trouverez, page 282, une **Fiche de lecture d'ouvrage**, qui sert à suivre l'avancement de l'étude d'un ouvrage. En plus des informations de base (nom de l'ouvrage, date, langue, version, et les caractéristiques), qui sont fournies par la description des ouvrages dans les pages suivantes, il est possible d'y noter :

- **État** : Bon ou Mauvais : sert à indiquer l'état de l'ouvrage
- **Qualité** : Complet ou Partiel
- **Avancement de l'étude** : Pour chaque ligne, il est possible d'y indiquer la qualité de la réussite obtenue, le pourcentage gagné en *Mythe de Cthulhu*, les pertes de *Santé Mentale*, et si un sortilège a été découvert ou non
- **Résultat de l'étude** : Il est possible de résumer ici les totaux gagnés en *Mythe de Cthulhu*, des points de *Santé Mentale* perdus, les sortilèges acquis et les sortilèges découverts, ainsi que la durée qu'a pris l'étude

Ces fiches permettent aux investigateurs de créer leur propre bibliothèque et de connaître précisément le contenu de chaque ouvrage.



Les formats des livres

Les formats indiqués font référence à ceux utilisés traditionnellement dans l'imprimerie, mais les dimensions exactes sont en fait souvent différentes d'un exemplaire à l'autre :

- **In-folio** désigne des livres dont les dimensions sont comprises entre 51 x 31 cm et 38 x 25 cm
- **In-quarto** désigne des livres dont les dimensions sont comprises entre 31 x 25 cm et 25 x 19 cm
- **In-octavo** désigne des livres dont les dimensions sont comprises entre 25 x 15 cm et 19 x 12 cm

Les ouvrages d'occultisme

En dehors d'ouvrages liés au Mythe de Cthulhu, les sorciers et leurs disciples possèdent souvent des ouvrages d'occultisme plus classiques. En les lisant, un investigateur peut toujours accroître sa compétence Sciences *Occultes*. Il existe des milliers de ces ouvrages dont quelques exemples sont ici cités.

En général, cette lecture ne lui fera pas perdre de points de Santé Mentale ; toutefois, certains ouvrages sont tellement ennuyeux, complexes, longs et difficiles à comprendre qu'ils peuvent perturber l'équilibre psychologique de leur lecteur.

Le gardien peut également ajouter un sort porté en marge ou sur une feuille volante, mais, à l'exception du Malleus Maleficarum, ces ouvrages ne se veulent ni maléfiques ni dangereux.

Beatus Methodivo

en latin, attribué à St. Methodius d'Olympie, environ 300 ap. J.-C. De caractère gnostique, cet écrit se veut une Apocalypse prophétique. Il prédit l'histoire du monde et raconte comment Seth partit vers l'est à la recherche d'un nouveau pays et atteignit le pays des initiés, comment les enfants de Caïn instituèrent un système de magie noire en Inde, et plus. Relativement court.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 2
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Centuries Astrologiques

En français, par Michel de Nostre-Dame [Nostradamus], 1555-1557. Un recueil de plusieurs centaines de quatrains censés être des prophéties valables jusqu'en 3797 de notre ère, annonçant toutes sortes d'événements. Les termes employés par l'auteur sont toujours vagues et imagés, ils se prêtent donc à diverses interprétations. Certains Gardiens pourront trouver intéressant d'utiliser ce livre — ou le Yi-King, le célèbre ouvrage divinatoire chinois — afin d'agrémenter leurs parties.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 1
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Clavicules de Salomon

Traduit du latin en diverses langues, l'auteur serait le Roi Salomon en personne, mais ce texte a en fait été écrit au XIVe siècle. Constitué de deux tomes, le premier expliquant les graves erreurs à éviter lorsque l'on traite avec les esprits, le second étant consacré aux pratiques magiques. Les rituels proposés sont d'une incroyable complexité, il n'est donc pas très difficile de trouver des excuses à leur inefficacité.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 5
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Culte des Sorcières en Europe Occidentale

En anglais, par le Docteur Margaret Murray, 1921. Un ouvrage broché de format in-octavo qui a connu de nombreuses rééditions. Lie les prétendues réunions de sorcières du Moyen Âge aux croyances pré-christianiques devenues superstitions ou, de manière plus organisée, contraintes à la clandestinité par l'Église. Assez facile à trouver dans les bibliothèques et librairies des pays anglo-saxons.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 1
SAN : 0
Sortilèges : aucun

I Ching

En mandarin classique et dans de nombreuses traductions, dont celle de Wilhem/Baynes en anglais en 1950, une version appréciée des occultistes de langue anglaise. Un des Cinq Classiques de la Chine confucéenne. C'est un système de divination subtil et poétique, facile à mettre en œuvre et riche en allusions apparemment pertinentes. La recherche d'une signification est une tentation irrésistible, et c'est donc une référence bien pratique en campagne. Attention, ce livre est si captivant qu'il risque de ravir la vedette à votre intrigue.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Jours
Occultisme : 8
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Malleus Maleficarum

En latin, par Jakob Sprenger et Heinrich Kramertrans, 1486 ap. J.-C. Traduit dans de nombreuses langues, le *Marteau des Sorcières* était un guide destiné aux inquisiteurs du Moyen Âge, expliquant comment reconnaître et torturer les sorcières. Cet effroyable livre a joué un rôle dans la mort de près de neuf millions de personnes. Une traduction allemande publiée en 1906 portait le titre *Der Hexenhammer*.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 3
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Pert Em Hr « Arrivant de Jour »

Version en hiéroglyphes égyptiens couvrant quelque deux cents parchemins ; il existe des traductions en français et en anglais. Le principal sujet est la béatification des morts, qui, imaginait-on, récitaient les chapitres dans l'ordre et obtenaient ainsi des privilèges dans leur nouvelle vie. Ces instructions et ces procédures magiques servaient à protéger les morts des dangers qui les menaçaient lorsqu'ils atteignaient l'autre monde. Le texte comprend de nombreux sortilèges destinés à préserver les momies des moisissures, à aider au changement de forme et à aider les morts à acquérir une nature divine.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 3
SAN : 0
Sortilèges : Nombreux sortilèges liés à l'Égypte dynastique

Principes de Nature, sa Divine Révélation et Une Voix pour L'humanité

En anglais, par Andrew Jackson Davis, New York, 1847. Dans lequel le « Voyant de Poughkeepsie » expose sa « Philosophie Harmonique » telle qu'elle lui fut révélée par Galen et Swedenborg, et prophétise un nouvel ordre humain, mais qui sera précédé d'une révolution sociale.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 1
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Le Rameau D'or

En anglais, par Sir George Fraser, 1890. L'édition intégrale en douze volumes fut publiée pour la première fois en 1911-1915 (édition française en trois volumes dans la collection « Bouquin », Robert Laffont). Un « classique » d'anthropologie comparative explorant l'évolution de la pensée magique, religieuse et scientifique, dont la plupart des bibliothèques des États-Unis et de France possèdent une version (plus ou moins abrégée).

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 5
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Tablette d'Émeraude

Traduit dans de nombreuses langues à partir d'un texte original en araméen ou en grec ancien, auteur(s) inconnu(s), env. 200 ap. J.-C. L'ouvrage de référence des alchimistes de l'Europe médiévale, relativement court, mais aussi symbolique et sujet à interprétations que le Tao-Te-King de la Chine classique.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Occultisme : 1
SAN : 0, bien qu'une étude obsessionnelle de ce livre puisse trahir un certain dérèglement de l'esprit
Sortilèges : aucun

Zohar

En hébreu, nombreuses éditions et traductions (latin, allemand, français, anglais, etc.), auteur original Moïse de Léon, 1280 ap. J.-C. Un ouvrage fondamental de la pensée mystique juive au Moyen Âge, visant à une meilleure connaissance de Dieu par la voie de la contemplation et de la révélation. Incroyablement long, dense et difficile à comprendre.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Mois
Occultisme : 4
SAN : 1
Sortilèges : aucun



Les ouvrages du Mythe de Cthulhu

Vous trouverez ici un descriptif des plus importants écrits humains décrivant des éléments du Mythe de Cthulhu. Les informations présentées ici sont censées être connues des bibliophiles, des historiens et des négociants en livres rares. Il existe bien d'autres versions de ces ouvrages, ainsi que des livres de moindre importance et des documents annexes : livres de notes, journaux intimes et lettres.

Les récits de H.P. Lovecraft

Les récits d'Howard Philips Lovecraft lèvent une infime parcelle sur le voile du Mythe de Cthulhu. À partir des années 20 ils sont publiés dans la revue *Weird Tales*, et notamment la nouvelle *L'Appel de Cthulhu* en 1926. Récits fantastiques ou témoignages sous couvert de littérature fantastique ?

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Heures
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Azathoth et Autres Poèmes

En anglais, écrit par Edward Derby, 1919. Un recueil d'œuvres de jeunesse du poète originaire d'Arkham. Publié à Boston sous la forme d'un mince volume de 9 x 14 cm, à reliure noire. 1 400 exemplaires de cet ouvrage furent imprimés et vendus.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Jours
Mythe : 4
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Cthaat Aquadingen

Deux versions : une latine et une anglaise.

Version latine

En latin, auteur inconnu, env. XI-XIIe siècle. Une étude détaillée des Profonds. Il existe trois exemplaires de cette version latine, tous trois reliés en peau humaine censée transpirer quand l'humidité ambiante tombe en dessous d'un certain seuil. L'un se trouve au British Museum, les deux autres appartiennent à des collectionneurs britanniques.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Mois
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : Appeler le Sombre, Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Hymne de Nyhargo (variante inverse du sortilège Résurrection utilisée pour détruire les revenants), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu [Cthulhu], Rêves du Noyeur [Yibb-Tstll]

Version anglaise

En anglais, auteur et traducteur inconnus, env. XIVe siècle. Une étude détaillée des Profonds, mais dans une traduction incomplète et truffée d'erreurs. Le seul manuscrit relié connu est la propriété du British Museum.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Mois
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves du Dieu (Contacter Cthulhu), Rêves du Noyeur [Yibb-Tstll]

Cthulhu dans le Necronomicon

En anglais, écrit par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938). Notes manuscrites sur un livre en projet. Elles ont été déposées à la Bibliothèque de Miskatonic en 1915, peu avant la disparition mystérieuse de l'auteur. Traite du pouvoir de Cthulhu à affecter les rêves des hommes, annonce l'existence d'un culte mondial voué au retour de cette entité.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Signe des Anciens

Cultes des Goules

En français, par François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette, 1702 ? Livre de format in-quarto publié en France au début de 1703, mais aussitôt interdit par l'Église. Évoque un important culte pratiquant la nécromancie, la nécrophagie et la nécrophilie en France. Il en subsisterait encore quatorze exemplaires, dont le dernier aurait fait surface en 1906.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien Noir, Résurrection, Signe de Voor

Cultes Innommables

Trois versions : une Allemande et deux Anglaises

Unausprechlichen Kulten

En allemand, par Friedrich Wilhelm von Juntz, 1839. Cet in-quarto en allemand, qui fut longtemps appelé le Livre Noir, évoque les liens de von Juntz avec divers cultes et sociétés secrètes. Il en existerait d'autres éditions. Six exemplaires sont détenus par des bibliothèques importantes d'Europe et d'Amérique. L'édition originale s'enorgueillit des affreuses gravures de Gunther Hasse.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler Cyaegha (Appeler/Congédier Cyaegha), Appeler l'Homme Cornu (Appeler/Congédier Nyarlathotep), Appeler la Chose Qui Ne Devrait Pas Être (Appeler/Congédier Nyogtha), Appeler la Déesse des Bois (Appeler/Congédier Shub-Niggurath), Appeler le Diable de l'Espace (Contacter un Mi-Go), Appeler le Soleil (Appeler/Congédier Azathoth), Approcher un Frère (Contacter une Goule), Barrière de Naach-Tith, Commander l'Inconnu (Appeler/Congédier Ghatanothoa), Commander les Arbres (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Commander les Voyageurs Aériens (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter les Enfants des Profondeurs (Contacter un Profond), Parler à Zhar (Contacter Zhar), Revivifier (Résurrection), Se Signaler au Grand Être (Contacter Dagon)

Cultes Innommables

En anglais, traducteur inconnu, publié en 1845. Une traduction non autorisée publiée en Angleterre par Bridewell (sans doute à Londres) sous le format in-octavo. Édition intégrale, mais truffée d'erreurs. On connaît l'existence d'au moins vingt exemplaires appartenant à des collections publiques ou privées.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Mois
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Comme pour *Unausprechlichen Kulten*, mais la plupart sont incomplets ou erronés, il faudra les étudier afin de pouvoir les utiliser (cf. *Gérer la Magie*, p. 178)

Cultes Innommables

En anglais, traducteur inconnu, publié en 1909. Une édition considérablement expurgée et bourrée d'erreurs, publiée par Golden Goblin Press, New York. Ne contient que la description des sorts, pas les rituels complets des éditions antérieures. On peut encore dénicher cette édition chez les bouquinistes.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Écrits de Ponape

En anglais, par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, 1734. Publié à Boston en 1795, après la mort de l'auteur, sous la forme d'un livre de 17 x 10 cm. L'édition imprimée est considérée comme inférieure au manuscrit original dont il existerait encore quelques copies. Décrit un culte des îles des Mers du Sud où les humains vénèrent les Profonds et procréent avec eux.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : La version imprimée ne contient aucun sort. Le manuscrit original comprenait les sortilèges Contacter un Profond, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra

Fragments de Celæno

En anglais, par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938). Un manuscrit autographe dont on ne connaît qu'un seul exemplaire, qui a été confié à la Bibliothèque de Miskatonic peu avant la disparition de son auteur dans des circonstances mystérieuses.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : Appeler Cthugha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Enchanter un Sifflet, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens

Fragments de G'harne

En anglais, par Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931). Une thèse universitaire consacrée à l'étude et à la traduction de symboles formés de points gravés sur des débris de poteries. Évoque en détail la cité perdue de G'harne, dont elle donne la position. Les tessons ont été découverts en Afrique du Nord par l'explorateur Windro. L'édition originale se présente sous la forme d'un petit mémoire (11 x 15 cm) publié à compte d'auteur à 958 exemplaires.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : Contacter Shudde M'ell, Contacter un Chthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe Rouge de Shudde M'ell

Le Livre d'Eibon

Trois versions : une Latine, une Française et une Anglaise

Liber Ivonis

En latin, trad. par Caius Phillipus Faber, IXe siècle ap. J.-C. Bien qu'on prétende que l'original de ce texte a été écrit par Eibon, un sorcier d'Hyperborée, aucune édition antérieure à celle-ci n'a pu être retrouvée. Cet ouvrage n'a jamais été imprimé. Six exemplaires manuscrits et reliés ont été répertoriés.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer la Barrière de Naach-Tith, Créer un Portail, Enchanter un Brasero, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de Releh, Invulnérabilité, Lévitation, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor

Le Livre d'Ivon

En français, trad. par Gaspard du Nord, env. XIIIe siècle. Manuscrit autographe relié dont il existerait encore treize exemplaires plus ou moins complets.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Comme pour Liber Ivonis

Le Livre d'Eibon

En anglais, traducteur inconnu, env. XVe siècle. Traduction approximative et incomplète. Dix-huit exemplaires manuscrits existeraient encore.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : comme pour Liber Ivonis, mais Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, Créer la Barrière de Naach-Tith, Invulnérabilité et Signe de Voor sont absents

Livre de Dzyan

En anglais, auteur et traducteur inconnus, censé être très ancien. La théosophe Helena Blavatsky a souvent fait référence à cet ouvrage dont l'existence n'a jamais pu être établie. Il s'agirait de la traduction de manuscrits provenant de l'ancienne Atlantide. Également appelé les *Stances de Dzyan*. Des portions de cette œuvre ont été traduites sous le titre *La Doctrine Secrète*, mais sans aucun sort ni information sur le Mythe.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : Convoquer l'Enfant des Bois (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Convoquer l'Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Convoquer le Marcheur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Vision Onirique (Contacter Cthulhu)

Magie Véritable

En anglais, écrit par Theophilus Wenn, XVIIe siècle. Ce manuscrit mal relié constitue une véritable encyclopédie de l'histoire des Diables.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Appeler l'Esprit de l'Air (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Convoquer l'Être (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Convoquer l'Être Ailé (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Parler avec le Sombre (Contacter Nyogtha)

Manuscrits Pnakotiques

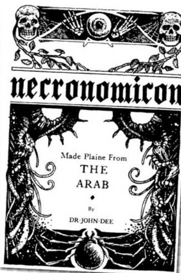
En anglais, auteur et traducteur inconnu, XVe siècle. Livre dont on ne connaît que cinq exemplaires manuscrits tous possédés par de grandes bibliothèques d'Europe et d'Amérique. L'ouvrage apparemment précurseur, le Pnakotica, était rédigé en grec ancien et ses origines pourraient remonter aux crinoïdes préhumains qui ont apporté la vie sur Terre.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Mois
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : Contacter la Chose Ailée (Contacter une Chose Très Ancienne)

Massa Di Requiem Per Shuggay

En italien, par Benvento Chieti Bordighera, 1768. Livret et partition d'un opéra qui n'a jamais fait l'objet d'une publication et qui semble n'avoir connu qu'une seule représentation. Traite de viols, d'incestes et autres souillures. Des musiciens compétents ont jugé certaines portions absolument injouables. On pourrait trouver des copies de cet ouvrage lyrique au British Museum, à la Bibliothèque Nationale de France et, peut-être, dans les archives interdites du Vatican.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Jours
Mythe : 4
SAN : 2
Sortilèges : Quand il est interprété par un grand orchestre avec chœurs, Appeler Azathoth est lancé au milieu du troisième acte

Les Monstres et Leurs Semblables

En anglais, auteur inconnu, env. XVIe siècle. On pense qu'il n'existe qu'un seul exemplaire in-folio de cet ouvrage manuscrit. Il a été dérobé au British Museum en 1898. Diverses rumeurs ont longtemps laissé entendre que d'autres exemplaires pourraient être détenus par des particuliers. Aborde divers sujets tirés du Necronomicon, du Livre d'Eibon et de quelques autres ouvrages. Traite de diverses entités, dont Cthulhu, Yog-Sothoth et Lliogor, le jumeau de Zhar.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : Commander l'Être Sans Visage (Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit), Commander le Démon de Glace (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Commander un Marcheur Stellaire (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Commander un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Commander une Bête de la Nuit (Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse), Enchanter un Autel, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame



Le Necronomicon

Cinq versions : Une Arabe, une grecque, une Latine et deux Anglaises

Al-Azif

En arabe, par Abd al-Azrad, env. 730 ap. J.-C. On ignore quelle forme avait à l'origine ce texte, mais plusieurs versions manuscrites ont longtemps circulé au Moyen Âge. On a perdu la trace de ce livre au XIIe siècle. Ce fantastique ouvrage couvre presque tous les aspects du Mythe et constitue une référence de premier plan sur bien des sujets. Il renferme, entre autres, nombre de tableaux et cartes stellaires.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 18
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth

Necronomicon (Grec)

En grec, trad. par Theodoras Philetas, 950 ap. J.-C. Aucune version manuscrite n'a été signalée. Cet ouvrage au format in-folio a été imprimé en Italie (Florence ?) en 1501 et a été interdit par l'Église. Il ne contient aucun dessin, carte ou tableau. Le dernier exemplaire connu aurait été brûlé à Salem en 1692.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 17
SAN : 1
Sortilèges : Comme pour l'Al-Azif

Necronomicon (Latin)

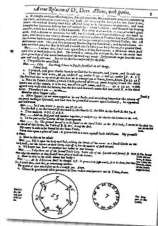
En latin, trad. par Olaus Wormius, 1228 ap. J.-C. À d'abord circulé sous forme manuscrite, avant d'être imprimé en Allemagne (à la fin du XVe siècle) sous caractères gothiques et format in-folio. Une seconde édition, presque identique, a été éditée en Espagne au début du XVIIe siècle. Il existe encore au moins un exemplaire de la première édition et quatre de la seconde.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 16
SAN : 1
Sortilèges : Comme pour l'Al-Azif

Necronomicon (Anglais)

En anglais, trad. par le Dr John Dee, 1586. Une traduction fidèle, quoiqu'expurgée, de la version en grec. Jamais imprimée, elle n'existe que sous la forme d'un manuscrit relié ; il subsisterait encore trois exemplaires presque complets.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler l'Ange Yazrael (Appeler/Congédier Yog-Sothoth), Appeler le Seigneur de la Fosse (Appeler/Congédier Nyogtha), Commander l'Ange Dilyah (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Consulter l'Esprit de la Terre (Contacter Nyarlathotep), Consulter le Sombre Serviteur (Contacter une Goule), Domination, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Signe de Voor, Signe des Anciens

Le Manuscrit du Sussex

En anglais, trad. par Baron Frédéric, 1597. Une traduction embrouillée et incomplète du Necronomicon en latin imprimée, dans le Sussex en Angleterre. Format in-octavo. Titre exact : Cultus Maleficarum.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Comme pour Al-Azif, mais dangereusement altérés tant dans la lettre que dans l'esprit



Le Peuple du Monolithe

En anglais, par Justin Geoffrey, 1926. Un recueil de poésie de 17 x 10 cm, avec une reliure en bougran rouge sombre. 1 200 exemplaires ont été publiés par Erebus Press, Monmouth, Illinois. Le poème titre est considéré comme le chef-d'œuvre de l'auteur.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre

En anglais, par le Rév. Ward Phillips, 1788 ? Publié en deux éditions. La seconde est parue en 1801 à Boston. In-octavo américain première époque en gothique de fantaisie. Sous la couverture, les deux éditions sont identiques, hormis pour le nom de l'impri-

meur, le lieu et la date d'impression. La plupart des bibliothèques et des sociétés historiques de Nouvelle-Angleterre possèdent un exemplaire de ce livre. Décrit les blasphèmes des sorcières, magiciens, chamans indiens et autres malfaisants de l'époque coloniale. Retrace les événements du Bois de Billington et alentours.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 4
SAN : 1
Sortilèges : Aucun, mais les annotations de l'exemplaire personnel du Révérend Phillips détaillent Appeler/Congédier Ithaka (Ithaqua), Contacter Narlato (Nyarlathotep), Contacter Sadogowah (Tsathoggua), Contacter Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth), Signe des Anciens

Révélations de Glaaki

En anglais, plusieurs auteurs, 1842-1865. Neuf volumes in-folio ont été publiés par souscription en Angleterre, le dernier en 1865. Depuis, trois autres tomes auraient été imprimés et distribués par contacts personnels. Nombre de grandes bibliothèques possèdent des exemplaires de l'édition officielle. Chaque tome a été rédigé par un adorateur différent. L'ensemble explore les différents aspects de Glaaki et les entités et cultes qui lui sont associés. Cette version du texte semble avoir été censurée mais reste extrêmement instructive. L'éventail des sortilèges donne une bonne idée de son contenu.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Daoloth, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter Byatis, Contacter Eihort, Contacter Ghroth, Contacter Glaaki, Contacter les Cristalliseurs de Rêves, Contacter M'nagalah, Hymne de Nyhargo, Invoquer/Contrôler les Êtres de Xiclotl

Le Roi en Jaune

En anglais, traducteur inconnu, env. 1895. Cette pièce de théâtre a d'abord été publiée en français, mais tous les exemplaires ont été détruits par les autorités de la Troisième République peu après leur parution. L'édition anglaise se présente sous la forme d'un mince volume noir de format in-octavo dont la couverture est ornée d'un grand Signe Jaune. Voir ce symbole pour la première fois fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale. Ce texte ambigu et cauchemardesque a le pouvoir de faire sombrer ses lecteurs dans la folie.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : Jours
Mythe : 5
SAN : 2
Sortilèges : aucun

Sept Livres Cryptiques de Hsan

En chinois, écrit par Hsan Le Grand, env. IIe siècle av. J.-C. Sept rouleaux de parchemin, consacrés à des sujets différents. Il existerait une traduction anglaise, intitulée les *Sept Livres Cryptiques de la Terre*. Les livres traitent de certains éléments du Mythe d'une importance ou intérêt particulier pour les habitants de l'Empire du Milieu.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : Attirer un Esprit (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Goule, Convoquer l'Esprit de la Terre (Contacter un Chthonien), Porte de Kadath (Un Portail vers Kadath), Rendre la Vie (Résurrection)

Tablettes de Zanthu

En anglais, par le prof. Harold Hadley Copeland, 1916. Une brochure tirée à 400 exemplaires, dont le sous-titre est « Une tentative de traduction ». Il s'agit en effet de la traduction d'inscriptions découvertes sur des tablettes de jade noir sorties de l'Océan Pacifique par des pêcheurs. L'auteur prétend que le texte original est en nacaal hiératique, la langue maîtresse du continent perdu de Mu. Le texte décrit le culte de Ghatanothoa, de Cthulhu et de Shub-Niggurath.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 2
Sortilèges : Ce texte en partie expurgé ne contient aucun sort. Les tablettes originales décrivent les sorts suivants : Contacter Cthulhu, Contacter Ghatanothoa, Contacter Lloigor, Contacter Yuggya, Contacter Zoth-Ommog.

Tessons d'Eltdown

En anglais, par le Rév. Arthur Brooke Winters-Hall, 1912. Traduction discutable de hiéroglyphes étranges qui ornent des fragments de poteries découverts dans le sud de l'Angleterre. Environ 350 exemplaires de cette épaisse brochure furent imprimés aux frais de l'auteur. Évoque des êtres capables d'échanger leurs esprits avec d'autres créatures par-delà le temps et l'espace.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilège : Contacter un Ythien

Texte de R'lyeh

En chinois, auteur inconnu, env. 300 av. J.-C. Ce texte était à l'origine écrit sur des tablettes d'argile qui auraient été détruites mais dont il existerait des copies fidèles sur parchemin. Il traite apparemment de Dagon, Hydra, des Larves, de Zoth-Ommog, Ghatanothoa et Cthulhu, et évoque l'engloutissement de Mu et de R'lyeh.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Mois
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre, Lame de Fond

De Vermiis Mysteriis

En latin, par Ludwig Prinn, 1542. Publié en format in-folio à Cologne, en Allemagne, l'année même de sa rédaction. Interdit par l'Église, il n'en subsisterait que quinze exemplaires aujourd'hui. Évoque entre autres le monde arabe et son univers surnaturel.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Commander à un Fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la Drogue Liao, Créer un Vitrail Vortex, Créer un Zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'Enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'Esprit



Gérer la magie

Une après-midi, la discussion portait sur les possibles anomalies de la courbure spatiale et les points supposés où notre partie du cosmos s'approche ou même se rejoint... aussi éloigné que ces unités cosmiques à peine concevables au-delà de l'espace-temps einsteinien.

In *La Maison de la Sorcière*, de H.P. Lovecraft

Statistiques concernées

Compétences
Sciences occultes, Mythe de Cthulhu, Langues

Attributs
Intuition, Volonté

Caractéristiques
POU

Autres
Points de Magie

Échelle temporelle
Actions étendues

Comprendre la magie du Mythe

La magie dans *L'Appel de Cthulhu* est le nom donné à la science des entités venues d'ailleurs, qui voyagent entre les dimensions, pour qui le temps ne signifie rien. Aux yeux de l'humain, cette science incompréhensible est appelée magie. Imaginez un homme de Néandertal qui trouve une grenade. À ses yeux, ce sera une pierre particulièrement ergonomique qu'il parviendra à lancer plus loin... Rien de plus. Jusqu'au jour où elle explose ! Tel est l'homme moderne face à la magie de ces entités : il l'utilise au petit bonheur la chance, avec une forte probabilité d'engendrer une catastrophe à plus ou moins long terme de par son inaptitude à en comprendre le fonctionnement.

Utiliser la magie

Utiliser la magie du Mythe pour les investigateurs signifie perdre la raison, prendre la voie qui fera d'eux un adorateur... Mais ce savoir impie peut des fois être indispensable pour mener la lutte contre l'horreur !

La magie selon Lovecraft

Gilman avait quelques indications terribles provenant de l'épouvantable Necronomicon d'Abdul Al-hazred... et l'Unaussprechlichen Kulten interdit de von Junzt à mettre en corrélation avec les formules abstraites sur les propriétés de l'espace et les liens qui unissent les dimensions connues et inconnues.

In *La Maison de la Sorcière*, de H.P. Lovecraft

Après la Première Guerre mondiale, des astronomes confirmèrent que les trente ou quarante milliers d'années-lumière d'étoiles faciles à observer et de poussière nous environnant ne représentaient qu'une part infime de l'univers. Il n'y avait pas que la Voie Lactée, comme le croyaient autrefois les astronomes, mais des milliers et des millions de galaxies, certaines si lointaines et diffuses que la réalité des nébuleuses avait longtemps été un sujet de discussion sans pouvoir être résolu. La notion d'univers-îles – que nous nommons maintenant galaxie – était un sujet explosif. Dans les années 20, la perception qu'avait l'Humanité de la taille véritable d'un univers sans limites s'accrut de façon spectaculaire.

Lovecraft écrivait à l'époque de ces découvertes. Il développa progressivement un mythe qui les intégrait, un mythe imprégné des idées d'Einstein et de Planck. Il semble avoir pris pour principe que ces nouveaux « univers » étaient vraiment des îles, qu'ils étaient si lointains que leurs lois naturelles étaient indépendantes. Les sources mêmes de la vie pouvaient être totalement différentes sur ces mondes situés à des centaines de milliers ou de millions d'années-lumière. Très rapidement, ces îles entrèrent aussi dans un système riemannien qui les liaient à d'autres dimensions.

La magie du Mythe de Cthulhu est la logique qui unifie cet univers d'univers. La magie fonctionne partout. Elle modèle et définie la réalité absolue : c'est l'expression ultime de la loi naturelle, la volonté des Dieux Extérieurs rendue palpable, et l'arbitre du temps, de l'espace et de la matière.

En comparaison, la science et les religions terrestres semblent être bien peu de choses. Il est évident que notre niveau de compréhension est bien inférieur à ce que nous nous flattons de connaître. L'imperfection est-elle liée à ce que nous croyons ou à la façon dont nous en sommes venus à croire ? Peut-être existe-t-il une lacune dans nos âmes ou nos équations, qui nous interdit d'atteindre le savoir ultime et la révélation. Le Mythe ridiculise les prétentions humaines.

Apprendre les sortilèges

Il existe quatre façons d'apprendre des sortilèges, mais seule la première aura vraiment une utilité en cours de partie. Quelle que soit la méthode employée, cependant, assimiler un sort fera toujours perdre le même nombre de points de Santé Mentale.

- **Étudier un grimoire impie** : La plupart des sorciers ont perdu la raison après s'être livrés à des expériences cruelles ou s'être exposés aux mystères du Mythe de Cthulhu. Les investigateurs pourront occasionnellement découvrir leurs récits et leurs mémoires, qui auront de quoi mettre leur Santé Mentale à rude épreuve (cf. *Étudier les ouvrages du Mythe*, p. 171)

- **Étudier un sortilège** : Il est possible de découvrir un sortilège dans un ouvrage mais sans le comprendre (cf. *Étudier les ouvrages du Mythe*, p. 171). Il sera alors nécessaire d'étudier celui-ci avant de pouvoir l'utiliser. L'investigateur devra passer une durée égale à la durée indiquée pour l'ouvrage (semaine, mois,...) afin de le comprendre et réussir un test d'*Intuition* opposé à la complexité de l'ouvrage dont il est issu.

- **Se faire enseigner un sortilège** : Une personne qui connaît un sortilège pourra l'enseigner à une autre, à condition de lui consacrer suffisamment de temps. Chaque semaine, l'élève devra tenter un test d'*Intuition*. En cas de réussite, le sortilège est considéré comme assimilé

- **Recevoir un sortilège** : Une divinité ou une créature peut offrir à l'un de ses adorateurs un sortilège inscrit sur une tablette ou un rouleau de parchemin. Cette formule devra alors être étudiée afin d'être comprise. Les entités du Mythe peuvent également imprimer télépathiquement un sort dans le cerveau d'un individu. Celui-ci devra ensuite réussir un test d'*Intuition* afin de s'en souvenir. Cette méthode d'enseignement est suffisamment exceptionnelle pour que les investigateurs n'ait quasiment aucune chance de recevoir des informations de cette manière.

Les points de magie

Dépenser des Points de Magie est un processus volontaire qui n'entraîne tout au plus qu'une sensation mitigée de plaisir et de regret chez la personne concernée. Les Points de Magie peuvent être utilisés pour :
- Lancer des sortilèges
- Charger en énergie des objets ou des portails magiques
- Résister à des attaques ou des suggestions magiques via la Table de Résistance

Les règles qui s'appliquent pour gérer les Points de Magie sont les suivantes :
- Un personnage ne peut dépenser plus de Points de Magie qu'il n'en possède, et leur nombre ne peut être supérieur à son POU
- Lorsqu'un personnage n'a plus de Points de Magie, il s'évanouit et reste inconscient jusqu'à ce qu'il en ait récupéré au moins un
- Si un investigateur en vient, à un moment ou à un autre, à posséder plus de Points de Magie que son POU ne lui permet normalement, il pourra alors se servir des points en surplus mais n'aura pas ensuite la possibilité de les régénérer
- Les Points de Magie se régénèrent à la cadence d'un quart du POU du personnage toutes les six heures (arrondir les fractions à l'unité inférieure). On peut donc tous les récupérer en 24 heures maximum, à moins d'en dépenser d'autres entre-temps

Lancer des sortilèges

Aussi différents qu'ils puissent sembler, tous les sortilèges présentent certaines similitudes. Tous, ou presque, exigent une dépense de Points de Magie pour être efficaces. Certains nécessitent même le sacrifice de points de POU !

Définition des Sortilèges

Selon les sortilèges, plusieurs éléments peuvent être indiqués, comme la durée, les composants ou la portée. Néanmoins, le gardien a toute latitude pour adapter ceux-ci selon les besoins du scénario.

Les composants

Des accessoires peuvent être indispensables afin de lancer un sortilège : pentagramme, cercle de pierre, encens, matières étranges, ou bien pire et bien plus rare. Ceux-ci seront souvent réutilisables, comme c'est le cas pour les grands menhirs nécessaires pour l'invocation de *Celui Que l'On Ne Doit Pas Nommer*. Mais ils peuvent aussi être détruits lors du processus, comme les ingrédients employés pour concocter le *Breuvage de l'Espace*.

La durée

Le lancement de n'importe quel sortilège prend un certain temps. Cela peut aller de quelques secondes seulement à une semaine entière. En règle générale, les rituels d'invocation ou d'appel peuvent prendre plusieurs heures, voire journées.

Coût en Santé Mentale

La manipulation des puissances obscures coûte un nombre de points de Santé Mentale qui varie en fonction des sortilèges. Il n'y a pas seulement « des choses que l'Homme ne devrait pas connaître », il y en a aussi qu'il « ne devrait pas faire ». La plupart des pertes de points de Santé Mentale sont automatiques et immuables. Si un sorcier n'en possède plus un seul, lancer des sorts ne lui pose plus aucun problème à ce niveau !

Portée des sortilèges

À moins que le gardien ne soit opposé pour une raison quelconque à ce genre de classification, trois portées devraient être envisageables selon les cas :
- Un contact direct (Portée : Bout portant)
- Une centaine de mètres (Portée : Proche)
- *Aussi loin que l'on peut voir à l'œil nu* (Portée : Loin)

Il est cependant conseillé d'éviter les portées supérieures ou faisant appel à des artifices technologiques comme le téléphone, le courrier, etc.

Conditions non précisées

Toutes les conditions à remplir pour jeter un sortilège particulier ne sont pas toujours précisées – notamment dans le Grimoire Supérieur – afin que chaque gardien puisse modeler les rituels magiques en fonction de ses convictions personnelles. En revanche, les descriptions du Grimoire Inférieur sont généralement beaucoup plus explicites.

Dépenses & sacrifices

Dans le cadre des règles, il est parfois indiqué qu'il faut dépenser ou sacrifier des Points de Magie ou des points de POU. Lorsqu'il est indiqué sacrifier, les points dépensés sont irrémédiablement perdus, et il faudra recalculer les éventuels dérivés affectés. Lorsqu'il est indiqué «dépenser» ou «coûte», les points sont temporairement dépensés et se régénèrent.

Les adorateurs et les sorciers

À la différence des investigateurs, les sorciers et autres adorateurs disposent parfois d'un POU extrêmement élevé. Voici quelques pistes qui peuvent expliquer cet état de fait. Il est à noter que ces méthodes permettent d'augmenter le POU mais n'ont jamais pour effet d'accroître la SAN ou le capital actuel en points de Santé Mentale.
- Quand un personnage réussit à lancer un sortilège nécessitant une confrontation entre son POU, ou ses points de Magie, et celui de sa victime sur la Table de Résistance, cela peut éventuellement lui permettre de gagner des points dans cette caractéristique. Soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 afin de connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU de 1D3 points
- Quand un personnage obtient une réussite critique lors d'un test de Chance, on peut dire que son POU a été mis à l'épreuve. Soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 pour connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU de 1D3 points
- Les individus sans scrupules font parfois capables d'étranges choses… Ils peuvent ainsi échanger 10 points de Santé Mentale contre 1 point de POU et répéter ce processus autant de fois qu'ils le désirent, tant qu'il leur reste au moins 9 points de Santé Mentale (passée cette limite leur instinct de conservation reprend le dessus). Ce processus peut aussi entamer le capital actuel en points de Santé Mentale
- Un personnage réussit de temps à autre à négocier un arrangement avec un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur afin d'acquérir des points supplémentaires en POU. Au gardien de décider des termes exacts de ce genre d'arrangements qui peut aussi accroître les connaissances du Mythe de Cthulhu et entamer le capital actuel en points de Santé Mentale, en plus de ceux perdus lors du contact avec l'entité…

Les noms des sortilèges

Un même sortilège peut donc avoir toutes sortes de noms différents, et le gardien pourra sans doute trouver des appellations plus évocatrices et « gothiques » que la terminologie rébarbative employée dans les règles : Appeler Arwassa, Appeler Atlach-Nacha, Appeler Azathoth, etc.
Ainsi, « Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire » est une dénomination à la fois trop terne et trop précise. Il est beaucoup plus intéressant de donner à cette formule un nom plus en rapport avec le grimoire dont elle est tirée ou avec le nom de son auteur, « La Terreur du Vieux Cobbit », par exemple.
Une fois que vous avez trouvé un nom, vous pouvez ensuite vous essayer à quelques variantes, tout en préservant un certain mystère. Veillez cependant à bien noter le nom sur la fiche du grimoire concerné ; c'est une chose de mystifier vos joueurs, c'en est une autre de vous mystifier vous-même !

Laissez libre cours à votre imagination

H.P. Lovecraft ne s'est jamais privé d'inventer des sortilèges quand le besoin s'en faisait sentir. Le gardien devrait faire de même. Il est cependant recommandé de se limiter autant que possible à des formules d'appel, d'invocation ou de contact, qui sont les plus fréquents et les plus exploités dans l'œuvre concernant le Mythe.

Rituels simples et complexes

Tous les sortilèges liés au Mythe de Cthulhu sont des rituels qui peuvent nécessiter plus ou moins de temps.

Les rituels simples

Test simple

La plupart des rituels simples se trouvent dans le Grimoire inférieur. Un test simple suffit en termes de jeu pour utiliser ce type de sortilèges.

Les rituels complexes

Test prolongé

Afin d'utiliser ce type de sortilège, le sorcier devra psalmodier une incantation longue et complexe, et y consacrer du temps. Le plus souvent, il lui faudra des assistants afin d'augmenter son potentiel de Points de Magie (cf. *Puiser des points de Magie,* ci-après)
Le gardien devra définir le nombre de tests à réussir et la durée que représente chaque test, comme à l'accoutumée pour les tests prolongés (cf. *Les tests prolongés*, p. 82).

Confronter les Points de Magie

Le succès de certains sortilèges dépend d'une confrontation des Points de Magie du sorcier et de ceux de sa victime sur la Table de Résistance. Sauf instructions contraires, il faudra alors toujours utiliser le nombre de Points de Magie dont dispose encore le sorcier **après** avoir lancé son sortilège.

Puiser des Points de Magie

Les grands rituels nécessitent une importante dépense de Points de Magie. Bien plus qu'un individu ne peut en posséder ! En ce cas, l'officiant devra puiser dans les Points de Magie des personnes qui l'assistent volontairement, ou puiser ceux-ci chez une victime non consentante :

- **Volontaire** : Pour chaque personne présente et psalmodiant l'incantation avec le sorcier, les Points de Magie de celui-ci sont augmenté de 1 et les chances de réussites de 5 %
- **Non volontaire** : Le sorcier peut subtiliser des Points de Magie ou de POU à des cibles non consentantes grâce à une attaque magique. Il devra alors effectuer un test sur la Table de Résistance entre son POU et celui de la cible. En cas de réussite, il parvient à drainer 1 Point de Magie à sa victime par round. Celle-ci devra parvenir à obtenir une réussite sur la table de réussite afin d'arrêter ce drain. Cette attaque provoque chez la victime une ***douleur vive*** (-10 % à toutes les actions, cf. p. 98), accompagnée de maux de tête et autres symptômes mineurs

Les manifestations physiques des sortilèges

Si les effets causés par les sorciers sont généralement faciles à constater, le lancement des sortilèges ne sera pas obligatoirement accompagné de manifestations physiques. Même si c'est le cas, celles-ci pourront en outre se limiter à un geste bizarre de la main, ou à l'utilisation d'un ustensile inhabituel. Toutefois, le gardien pourra décrire de hideux vrombissements d'outre-tombe, des boules de feu, des éclairs électriques, des nuages lumineux, des auras bigarrées, de violentes rafales de vent, des odeurs d'ozone, des sensations de picotement, des remugles sulfureux, des grognements, des hennissements, des chuchotements, des mugissements inquiétants, etc.

La magie traditionnelle humaine

Les investigateurs seront parfois confrontés à des phénomènes magiques sans relation avec le Mythe, comme la magie primitive pratiquée par de nombreuses tribus du monde entier, ou des rites liés à certaines formes de religions. Les règles applicables à ces sortilèges sont alors les mêmes que pour ceux du Mythe, bien que leurs buts et origines aient de grandes chances d'être fondamentalement différents. Si un rituel implique l'exécution d'actes particulièrement abominables (sacrifice, meurtre,…), il entraînera une perte de Santé Mentale, bien qu'une telle conséquence soit généralement liée aux aspects les plus sombres du Mythe de Cthulhu.

Le Grimoire Supérieur et Inférieur

Les sortilèges du Mythe sont classés dans deux répertoires différents. Les sortilèges du Grimoire Supérieur sont issus des récits du Mythe de Cthulhu. Ceux du Grimoire Inférieur, en revanche, sont extraits des scénarios publiés pour *L'Appel de Cthulhu* et ont de fait des usages plus spécifiques.

Les Sortilèges par Affinités

Les sortilèges du Grimoire Supérieur sont classés ci-dessous en fonction des entités susceptibles de les enseigner à leurs adorateurs.

Dieu extérieur
Appeler Azathoth, Appeler Shub-Niggurath, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Dieu très ancien
Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Nodens, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens.

Race indépendante
Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter un Polype Volant, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire.

Grand ancien ou Race de serviteurs
Appeler Cthugha, Appeler Hastur, Appeler Ithaqua, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Cthulhu, Contacter Tsathoggua, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Goule, Contacter une Larve Amorphe, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Mi-Go, Contacter un Profond, Contacter Yig, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu.

Le Grimoire supérieur

Sortilèges inspirés des agissements du Mythe de Cthulhu, tels qu'ils ont été dépeints par Lovecraft et le cercle Lovecraftien. Ce recueil a été qualifié de « supérieur » en l'honneur de ces écrivains.

En plus de quelques objets magiques et formules spécifiques, ce grimoire détaille quatre grandes catégories de sortilèges :
- **Invocation/Contrôle d'une Race de Serviteurs**
- **Contacter une Race**
- **Appeler/Congédier une Divinité**
- **Contacter une Divinité**

Ce sont des rituels comme ceux-ci que les investigateurs ont en principe le plus de chances d'apprendre.
Le gardien peut créer de nouveaux sortilèges d'Invocation/Contrôle ou de Contact. Il devra alors les adapter à ses besoins, mais sans oublier les contraintes imposées par les entités concernées. Shub-Niggurath, par exemple, ne daignera jamais répondre à une invocation. Les autres sorts ayant trait aux divinités du Mythe, sont essentiellement réservés aux adorateurs. Si des PNJ peuvent occasionnellement les employer, il est fort peu probable que les investigateurs en aient l'usage.

Invocation/Contrôle d'une Race de Serviteurs

Ces formules « d'Invocation/Contrôle » concernent les créatures appartenant à une Race Supérieure de Serviteurs ou une Race Inférieure de Serviteurs. Bien que partageant certains points communs au niveau de leur mise en œuvre, elles exigent toutes des conditions différentes. Le fait de connaître un de ces sortilèges ne sera d'aucune utilité pour employer les autres. Toutefois, à moins que le gardien n'en décide autrement, un investigateur apprendra toujours en même temps les parties « Invocation » et « Contrôle » de ces rituels.

À l'exception de Invoquer/Contrôler un Serviteur des dieux extérieurs (cf. ci-contre), les chances de succès de tous ces sorts sont de 10 % par Point de Magie dépensé – ainsi, en dépensant 3 Points de Magie, on a 30 % de chances de réussir une invocation. Pour chacun de ces points, il faut passer 5 minutes à psalmodier des incantations. Les résultats obtenus dépendent donc du temps passé à psalmodier le rituel. Pour activer un sortilège, il faut alors effectuer un test de pourcentage inférieur ou égal à ses chances de réussite. Une seule créature apparaît 2D10 minutes après la fin des incantations. Le sorcier perd 1D3 points de Santé Mentale chaque fois qu'il lance une Invocation, que celle-ci soit ou non couronnée de succès. Les Points de Magie investis dans la formule ne sont consommés qu'au moment où arrive la créature. Inutile de préciser que la vision de cette dernière peut entraîner une perte supplémentaire de points de Santé Mentale.
Deux options s'offrent alors au gardien :
- soit il considère que la créature est déjà contrôlée au moment où elle survient.
- soit il demande au sorcier de confronter ses Points de Magie à ceux de la créature sur la Table de Résistance, afin d'éviter que l'être ne s'attaque à lui.

Avant de pouvoir retourner d'où elle est venue, une entité contrôlée est obligée d'obéir à un ordre de son invocateur, même si celui-ci implique qu'elle attaque ses congénères.

Formulation de l'ordre

L'ordre donné par le sorcier doit être précis et limité dans le temps. Ainsi, « Tue ce sorcier » est acceptable, mais pas « Protège-moi toujours ». La créature reste contrôlée aussi longtemps qu'elle ne s'est pas acquittée de son obligation (néanmoins, si on tarde trop à lui donner des consignes, elle trouvera un moyen de s'échapper). Celle-ci peut être très variable : conduire quelqu'un à un certain endroit, présider une cérémonie, se rendre quelque part afin de donner un avertissement à quelqu'un, etc.

En règle générale, les instructions ne doivent pas comprendre plus de mots que la créature ne possède de points d'INT. Il est éventuellement possible de donner des indications gestuelles.
Pour vous simplifier la vie, considérez qu'une créature contrôlée est toujours capable de comprendre le sens d'un ordre. Vous n'aurez ainsi pas besoin de vous demander si un Vagabond Dimensionnel comprend mieux l'anglais ou le français…

Contrôle séparé

Il est toujours possible de contrôler une créature, si elle ne l'est pas au moment de son apparition, ou si elle survient à l'improviste. Le sorcier doit pour cela connaître la formule d'Invocation/Contrôle appropriée et passer un round en incantations. Il peut ensuite confronter ses Points de Magie à ceux de la créature sur la Table de Résistance. S'il échoue, il aura la possibilité de recommencer ses incantations. Chaque tentative lui fera perdre 1 point de Santé Mentale, mais pas de Points de Magie. Un sortilège de Contrôle ne sera efficace que sur une seule créature à la fois.

On ne peut pas essayer de contrôler une créature contre laquelle on est en train de se battre, qui n'a pas encore exécuté un ordre lui ayant déjà été donné, ou qui se trouve à plus de 100 mètres de distance.

Sortilèges d'Invocation/Contrôle

Invoquer/contrôler un Byakhee

Il faut utiliser un sifflet au moment des incantations. Chaque point de POU sacrifié définitivement afin de l'enchanter (la manière de procéder pourra, au gré du gardien, être ou non précisée dans la formule du sort) accroît de 10 % les chances de succès de l'invocation. Cet ustensile peut ensuite être réutilisé indéfiniment. L'invocation d'un Byakhee doit se faire de nuit, quand Aldébaran se trouve au-dessus de l'horizon (la période la plus propice s'étend d'octobre à mars). La créature, encore toute couverte du givre de l'espace, descendra du ciel en battant des ailes.

Invoquer/contrôler une Horreur Chasseresse

Cette invocation requiert le sacrifice sanglant d'un être doué de raison. Le sorcier n'a pas à l'accomplir lui-même, l'Horreur Chasseresse s'en charge au moment de son arrivée. Si aucune victime n'a été prévue à son intention, elle s'empare alors de son invocateur. Ce sortilège ne peut être lancé qu'en plein air et de nuit. L'Horreur semblera sortir, la tête la première, d'un trou dans l'air.

Invoquer/contrôler une Maigre Bête de la Nuit

Pour lancer ce sortilège, il faut une pierre sur laquelle a été gravé le Signe des Anciens. L'objet ne doit toutefois pas avoir la forme d'une étoile. L'invocation n'est efficace que la nuit, quand la lune se trouve sous l'horizon. L'apparition de la Maigre Bête sera précédée par un claquement d'ailes squameuses.

Invoquer/contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs

Il faut une flûte pour effectuer cette invocation. L'instrument peut éventuellement être enchanté afin d'augmenter de 10 % les chances de succès par point de POU sacrifié définitivement. Du fait de la puissance des entités concernées, ce sortilège consomme trois fois plus de Points de Magie et de Santé Mentale que les autres

il faut dépenser 3 Points de Magie pour avoir 10 % de chances de le lancer avec succès, ce qui fait perdre 3D3 points de Santé Mentale. Cette invocation peut être réalisée n'importe où, pourvu que ce soit la nuit d'une fête païenne : premier mai, Saint Jean, Halloween ou Walpurgis. Une angoissante mélopée flûtée retentira au moment de l'apparition du Serviteur.

Invoquer/contrôler un Sombre Rejeton

Ce sort exige le sacrifice d'un animal quelconque de TAI au moins égale à 8. L'invocateur doit utiliser un couteau afin d'exécuter certaines coupures rituelles sur la bête au moment de la mise à mort. Ce sortilège ne peut être lancé que dans un bois, par une nuit sans lune. Une fois la cérémonie accomplie, le Rejeton surgira d'entre les arbres.

Invoquer/contrôler un Vagabond Dimensionnel

Le sorcier doit disposer d'un poignard fait d'un métal élémentaire pur et non d'un alliage (comme l'acier, par exemple). Chaque point de POU dépensé définitivement afin d'enchanter cette lame ajoute 10 % aux chances de succès de l'invocation, qui peut être effectuée à n'importe quel moment du jour. Le Vagabond se matérialisera tout simplement devant le sorcier.

Invoquer/contrôler un Vampire de Feu

Un feu de camp – ou autre foyer – est indispensable au lancement de ce sortilège, qui ne peut être jeté que de nuit, quand Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon (la période la plus propice s'étend de septembre à novembre). Le Vampire descendra du ciel, tel une étoile filante.

Invoquer/contrôler un Vampire Stellaire

Le sorcier doit disposer d'un livre dans lequel a été consignée la formule du sortilège. Si l'ouvrage est enchanté, les chances de succès de ce rituel seront augmentées de 10 % par point de POU sacrifié définitivement. Cette invocation ne peut être effectuée que de nuit, sous un ciel sans nuages. Cette créature étant visible uniquement quand elle se nourrit, elle signalera sa présence par un curieux pépiement.

Sortilèges de Contact

Grâce à ces sorts, les sorciers peuvent entrer en contact avec des races indépendantes ou des serviteurs intelligents, afin d'obtenir divers renseignements concernant des ouvrages occultes, l'histoire de l'univers, la magie ou les espèces extraterrestres. Il faut en effet avoir une bonne raison pour recourir à de tels rituels. Leur mise en œuvre obéit toujours aux mêmes principes, mais chaque formule exige des conditions particulières. Aussi, connaître un de ces sortilèges - il en existe de toutes sortes - ne pourra en aucun cas permettre d'en lancer un autre.
Chacun fait perdre au moins lD3 points de Santé Mentale au sorcier et nécessite de sa part la dépense d'un nombre de Points de Magie égal au score minimum en POU que peut avoir la créature contactée. Ainsi, dans le cas des Chiens de Tindalos, ce nombre sera de 7 puisque ces créatures possèdent 7D6 en POU (minimum : 7).
S'il suffit d'une minute ou deux pour lancer un sortilège de Contact, la créature concernée peut très bien ne se manifester qu'au bout d'une heure, d'un jour, voire plus - il est impossible de connaître le moment de son arrivée et on est donc obligé d'attendre(pour déterminer de manière aléatoire le nombre d'heures qui s'écoulent avant l'apparition de la créature, lancez 1D 100). Les entités qui vivent dans notre univers se rendront en marchant, nageant ou volant jusqu'au lieu où aura été lancé le sort. Celles qui résident dans d'autres dimensions se matérialiseront devant le sorcier. Elles auront en principe toujours leurs propres motivations.
Le sorcier devra autant que possible être seul, ou accompagné d'un petit groupe d'amis, afin que l'être contacté ne risque pas de se sentir menacé. Une fois qu'il se sera manifesté, celui-ci sera en effet libre de partir à tout moment. Dans le cas des créatures extraterrestres dont la taille n'excède pas celle d'un homme, le gardien pourra décider qu'elles viennent à plusieurs.
Si le sorcier a quelque chose à proposer en échange de ce qu'il convoite, ses chances de succès seront considérablement accrues. Le gardien devra interpréter les entités contactées en fonction de leur réaction à ce qui leur sera offert. Elles pourront, par exemple, proposer à leur interlocuteur un moyen permettant de les contacter plus aisément.
Rien ne garantit cependant qu'elles ne préféreront pas le dévorer, plutôt que de discuter avec lui. Après tout, l'esprit de ces créatures extraterrestres ne fonctionne pas du tout comme le nôtre.

Contacter...

... un Chien de Tindalos

Coût : 7 PM

Ce sort peut être lancé n'importe où, à n'importe quel moment. Il est extrêmement dangereux.

... une Chose Très Ancienne

Coût : 3 PM

Ce rituel doit être lancé au-dessus d'une fosse sous-marine ou à proximité d'un portail magique donnant sur un autre monde, que les Choses Très Anciennes sont supposées habiter. Les fosses sous-marines les plus appropriées se trouvent aux abords de l'Antarctique et au milieu de l'Atlantique.

...un Chthonien

Coût : 5 PM

Ce rituel doit être effectué dans un lieu anciennement fréquenté par les Chthoniens, comme G'harne, en Afrique Occidentale, par exemple. Il est également possible de le lancer au bord d'une faille créée par un séisme.

... un Mi-Go

Coût : 8 PM

Ce sort doit être lancé au pied d'une haute montagne, ou sur ses flancs. L'endroit doit impérativement faire partie d'un massif réputé pour avoir été exploité par les Mi-Go, comme les Appalaches, les Andes, l'Himalaya et certains pics d'Afrique Centrale.

...une Goule

Coût : 8 PM

Ce sort ne peut-être lancé qu'au clair de lune, à proximité d'un cimetière ou d'une crypte datant de plus d'un siècle, ou de tout autre lieu apprécié par les Goules.

... un Habitant des Sables

Coût : 3 PM

Ce rituel doit être lancé dans un désert, comme ceux du Sahara, du sud-ouest des États-Unis ou du centre de l'Australie.

... une Larve Amorphe

Coût : 3 PM

Ce sort ne peut fonctionner que dans un temple dédié à Tsathoggua (et qui contient encore une statue le représentant) ou dans un endroit situé près d'une entrée menant au noir abîme de N'Kai qui se trouve quelque part dans la partie occidentale des États-Unis.

... une Larve Stellaire de Cthulhu

Coût : 6 PM

Ce sort doit être lancé au bord d'un océan - près d'un avant-poste des Profonds - ou à proximité d'un lieu où sont censées reposer des Larves de Cthulhu. Il sera efficace sur de nombreuses îles polynésiennes, au large des côtes du Massachusetts et au-dessus du site de R'lyeh.

... un Polype Volant

Coût : 9 PM

Ce rituel exige que le sorcier entonne des incantations devant une des rares ouvertures donnant sur le monde souterrain où vivent ces êtres.

... un Profond

Coût : 3 PM
Ce sort ne peut être lancé qu'au bord de l'océan, non loin d'une des cités sous-marines des Profonds. Il faut également jeter dans l'eau des pierres portant des inscriptions particulières.

Appeler/Congédier une divinité

Une personne qui n'éprouve aucun doute sur ses propres moyens pourra choisir d'invoquer une des entités les plus puissantes du Mythe de Cthulhu, dont l'attitude devra alors être déterminée par le gardien. En règle générale, toutefois, quand une divinité viendra sur Terre, elle n'aura guère envie de repartir...
Le fait de connaître une formule d'Appel n'est d'aucune utilité pour le lancement des autres.
À la différence des sortilèges que nous avons déjà vus, ceux-ci ont plus de chances de réussir si plusieurs individus participent au rituel. Les personnes présentes connaissant la formule concernée - y compris le sorcier qui préside la cérémonie - peuvent en effet dépenser autant de Points de Magie qu'elles le désirent, alors que les autres ne peuvent en donner qu'un seul. Le total de ces points correspond au pourcentage de réussite de l'Appel.
Le sorcier doit sacrifier 1D10 points de Santé Mentale au moment du lancement du sortilège. Ses « assistants » et lui-même en perdront encore lorsque la divinité appelée fera son apparition.
Tous doivent psalmodier une incantation pendant une minute par Point de Magie investi dans le rituel. Si les chances de réussite dépassent 100 %, les points excédentaires contribueront à réduire la durée de ce chant, sans qu'elle puisse néanmoins être inférieure à une minute.

Congédier une divinité

Si une divinité qui a été appelée refuse de partir de son plein gré, il faudra la congédier. On aura 5 % de chances d'y parvenir en dépensant 1 Point de Magie par tranche (ou fraction) de 5 points de POU que possède le dieu en question. Chaque point supplémentaire permettra d'augmenter de 5 % ces chances de succès.

Exemple : *Si on sacrifie 14 Points de Magie on aura 5 % de chances de congédier Daoloth (POU 70) s'y ajouteront 5 % par point supplémentaire investi dans cette entreprise. Pour avoir 100 % de chances de réussite, des investigateurs devront donc dépenser en tout 33 Points de Magie.*

Le sorcier qui préside la cérémonie et les autres personnes présentes sont soumises aux mêmes conditions que pour les Appels en ce qui concerne la dépense de Points de Magie.

Le lancement de la plupart des sorts d'Appel est soumis à certaines conditions spécifiques, ce qui n'est pas le cas des formules permettant de congédier les divinités, qui peuvent être lancées à toute heure et en tout lieu.

Sortilèges d'Appel d'une divinité

Azathoth

Ce sortilège doit être lancé de nuit, en plein air, et ne nécessite aucun préparatif particulier. Il est cependant terriblement dangereux d'appeler Azathoth, et il ne faudra l'utiliser qu'en cas d'extrême nécessité.

Cthugha

La seule chose nécessaire pour ce sortilège est une flamme quelconque que le sorcier devra agiter pendant ses incantations. Une allumette ou une torche conviendront très bien. Il n'est possible d'Appeler Cthugha que la nuit, lorsque Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon. En Amérique du Nord, la période la plus propice au lancement de ce sort s'étend de septembre à novembre.

Hastur

Ce rituel exige que l'on enchante neuf blocs de pierre, avant de les disposer sur le sol de façon à dessiner un « V ». Il n'est pas indispensable qu'ils aient une forme régulière, mais aucun ne doit cependant avoir un volume inférieur à neuf mètres cubes. Pour les enchanter, il faut sacrifier définitivement un point de POU par bloc. Ce sortilège ne peut être lancé que par nuit claire, quand Aldébaran est au-dessus de l'horizon (d'octobre à mars). Le « V » de pierre augmentera aussi de 30 % les chances que l'on aura d'Invoquer/Contrôler un Byakhee. Chaque créature de ce type présente au moment où l'on Appelle Hastur ajoutera 10 % aux chances de réussite du rituel.

Ithaqua

Pour lancer ce sort, le sorcier doit se tenir au sommet d'un énorme monticule de neige. Ce rituel n'est en principe efficace que dans le Grand Nord, et uniquement si la température ambiante est inférieure à zéro degré.

Nyogtha

Ce sort ne peut être lancé que devant l'entrée d'un immense réseau de cavernes souterraines communiquant avec la grotte où demeure Nyogtha.

Shub-Niggurath

Il faut « consacrer » un grand autel de pierre avant que ce sortilège ait la moindre chance de réussir. Celui-ci doit être installé au cour d'une forêt humide ou dans tout autre lieu sauvage, et c'est de cet endroit qu'il faut lancer le sort. Pour consacrer l'autel, il faut littéralement l'imprégner de sang, ce qui impose le sacrifice de victimes représentant au moins un total de 200 points de TAI. Il sera en outre nécessaire d'en tuer pour 40 points de TAI minimum chaque fois que l'on appellera le Bouc Noir. La pierre pourra être réutilisée indéfiniment et aura pour effet d'augmenter de 20 % les chances que Shub-Niggurath vienne. Ajoutez également 10 % par Sombre Rejeton présent lors de la cérémonie. Ce sort d'Appel ne peut en principe être lancé que par une nuit sans lune, mais les « favoris » de la divinité peuvent appeler celle-ci - avec des chances de succès moindres, toutefois - à n'importe quel moment.

Yog-Sothoth

Ce sortilège exige que l'on édifie une tour de pierre d'au moins dix mètres de haut. Chaque fois que l'on appellera Yog-Sothoth, il faudra lui sacrifier un être humain. Il sera cependant inutile de tuer soi-même cette victime : il suffira de la désigner au dieu - en indiquant, par exemple, un village dans lequel il pourra faire son choix. Les chances de réussite de ce rituel seront augmentées de 5 % par point de POU sacrifié dans le but d'enchanter la tour. Cette dernière devra être située dans un endroit dégagé, et le sort ne pourra être lancé que sous un ciel sans nuage.

Contacter une divinité

Ce genre de sortilège est rarement employé, sinon par les prêtres fanatiques ou par de puissants sorciers indépendants désireux de conclure un marché avec un dieu. En connaître un ne sera d'aucune utilité pour en lancer un autre. Chaque fois qu'il emploie une telle formule de Contact, un sorcier doit sacrifier 1 point de POU (ce qui entraîne automatiquement une réduction de sa Chance) et 1D6 points de Santé Mentale. Son pourcentage de réussite est alors égal à la moitié de sa Chance « réduite ». Si la première échoue, chaque tentative ultérieure exigera la perte d'un nouveau point de POU, mais il ne sera plus nécessaire de diviser la Chance par deux.
Si le sort est utilisé avec succès, la divinité (ou une de ses projections) entrera en contact avec le sorcier au bout de quelques heures ou jours et se montrera relativement ouverte à ses propositions. Attention : comme les investigateurs ne seront pas des adorateurs du dieu contacté, il sera extrêmement rare qu'il leur accorde des connaissances ou des sortilèges importants.

Contacter

Cthulhu

La réponse de Cthulhu à ce sortilège prend toujours la forme d'un rêve ou d'un cauchemar. C'est en effet de cette façon que le Grand Ancien informe ses serviteurs de ses désirs.

Nodens

Ce sort ne peut être lancé qu'en un lieu retiré comme, par exemple, le sommet d'une falaise côtière. Nodens entrera en contact avec le sorcier, uniquement si celui-ci se trouve seul à un endroit inaccessible.

Nyarlathotep

Ce sort peut être lancé en n'importe quel lieu, mais Nyarlathotep n'apparaîtra ensuite qu'à l'occasion d'un rassemblement d'adorateurs ou de l'initiation d'un nouvel adepte des Dieux Extérieurs.

Tsathoggua

Tsathoggua pourra se manifester sous la forme d'une projection spirituelle, translucide et vacillante de son propre corps (les effets sur la Santé Mentale seront les mêmes que s'il se déplaçait en personne). Il apparaîtra en principe quand le sorcier sera seul et s'adressera alors à lui à voix haute.

Y'Golonac

Ce dieu essayera toujours de convertir le sorcier, mais s'il a le sentiment que celui-ci ne fera pas un bon prêtre, il s'empressera de l'attaquer mentalement afin de dévorer son esprit et son âme. Sinon, il prendra possession du corps d'un de ses amis qu'il utilisera afin de le gagner à sa cause.

Table des Coûts de Création et de Voyage Relatifs aux Portails

Points de POU ou de Magie dépensés	Distance (en miles)
1	100
2	1 000
3	10000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000

... et ainsi de suite : ajoutez un point par « 0 » supplémentaire.

Table des Lieux et Distances

Lieu	Distance en miles	Points de POU/Magie requis
Lune	230 000	5
Mercure	140 000 000	8
Vénus	160 000 000	8
Mars	250 000 000	8
Jupiter	600 000 000	8
Saturne	1 000 000 000	8
Uranus	1 900 000 000	9
Neptune	2 800 000 000	9
Pluton (Yuggoth)	4 600 000 000	9
Proxima du Centaure	24 000 000 000 000	13
Sirius	52 000 000 000 000	13
Fomalhaut	140 000 000 000 000	14
Véga	160 000 000 000 000	14
Aldébaran	320 000 000 000 000	14
L'autre côté de la Voie Lactée	600 000 000 000 000 000	17
Galaxie M31 (Andromède)	6 000 000 000 000 000 000	18
Un quasar lointain	30 000 000 000 000 000 000 000 000 000	25
1 unité astronomique	93 000 000	7
1 année-lumière	5 900 000 000 000	12
1 parsec	19 000 000 000 000	13

Autres sortilèges

Concocter le Breuvage de l'Espace

Ce sortilège est une recette permettant la confection d'une potion magique. Celle-ci est fabriquée à partir de cinq ingrédients – dont le gardien devra déterminer la nature - et nécessite au minimum une semaine de macération. Au bout de ce délai, chaque dose de Breuvage doit être enchantée avec 20 Points de Magie (cela peut prendre plusieurs jours, si nécessaire). Une dose permet ensuite à son buveur de supporter le vide et les vicissitudes de l'espace en le plongeant dans un état de stase physique et mentale qui le rend pratiquement insensible à son environnement.

Une fois qu'il a atteint sa destination - après avoir été transporté par un Byakhee ou quelque chose de similaire - le voyageur sent les effets du Breuvage s'estomper, et il devra en consommer une nouvelle dose lorsqu'il voudra accomplir le trajet de retour. Quoi qu'il en soit, il faudra toujours dépenser un nombre de points de Santé Mentale et de Magie proportionnel à la distance que l'on désirera parcourir, en plus des points employés afin d'enchanter la potion (voir la Table d'Efficacité du Breuvage de l'Espace). La formule à appliquer est la suivante : N Points de Magie plus N points de Santé Mentale permettent de parcourir $10^{(N+1)}$années-lumière. Il existe de nombreux types de Breuvage de l'Espace nécessitant chacun des ingrédients différents. Il convient de noter que ces potions se conservent assez peu de temps.

Table d'Efficacité du Breuvage de l'Espace

Points de Magie et de Santé Mentale dépensés	Distance à ne pas excéder (en années-lumière)
1	100
2	1 000
3	10000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000

...et ainsi de suite : ajoutez un point par « 0 » supplémentaire.

Création de Portail

C'est un sortilège important, qui permet à son utilisateur de créer une porte dimensionnelle s'ouvrant sur d'autres contrées, endroits et mondes. Chaque Portail mène à un unique lieu prédéterminé, et il faut dépenser lors de sa création un nombre de points de POU proportionnel à la distance qui le sépare du lieu en question. La formule à appliquer est la suivante : N points de POU pour une distance de $10^{(N+1)}$ miles (un mile = 1,609 kilomètre. NdT). Un Portail peut revêtir toutes sortes d'apparences, mais se présente le plus souvent comme un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des blocs de pierre édifiés selon un schéma particulier au milieu d'un champ. Traverser un Portail fait perdre 1 point de Santé Mentale et nécessite le sacrifice d'autant de Points de Magie qu'il a fallu de points de POU pour le créer.

Si un personnage ne possède plus assez de Points de Magie pour que la transition s'effectue sans problème, il perdra tous ceux qu'il possède encore et sombrera dans l'inconscience. Le gardien pourra alors décréter qu'il reste au point de départ ou qu'il passe de l'autre côté en perdant un point de POU. Le « retour » est soumis aux mêmes conditions que « l'aller ».

L'extrémité opposée d'un Portail ressemble généralement au point de départ. En

principe, n'importe qui peut emprunter de telles portes magiques, mais il en existe qui doivent être activées par quelques paroles ou gestes spécifiques. Certains Portails sont capables d'altérer l'organisme de ceux qui les traversent afin de les adapter à l'environnement de leur destination. D'autres permettraient même d'accéder à plusieurs endroits différents. Libre au gardien de définir ces exceptions plus en détail.

Enchanter un objet

Il existe une multitude de sortilèges permettant d'enchanter des accessoires et objets différents afin de faciliter l'exécution de certains rituels magiques. Ils nécessitent parfois un sacrifice sanglant et provoquent tous la perte d'au moins 1 point de POU et d'1D4 points de Santé Mentale. Leur mise en œuvre prend au minimum une journée. Les objets enchantés peuvent aussi bien être des sifflets à Byakhees que des lances qui atteignent toujours leur cible, etc.

Flétrissement

Il faut deux rounds pour entonner cette puissante malédiction. La victime est alors comme foudroyée, elle noircit et encaisse un point de dommages par Point de Magie que le sorcier a investi dans le sortilège. Pour que cet enchantement soit efficace, il faut gagner un duel Points de Magie contre Points de Magie de la victime sur la Table de Résistance. Lancer ce sort fait perdre un nombre de points de Santé Mentale égal à la moitié des Points de Magie employés (arrondir les fractions à l'unité supérieure).

Terrible malédiction d'Azathoth

Il est possible de tenir en respect n'importe quelle créature du Mythe rien qu'en répétant le nom secret d'Azathoth. La dernière syllabe de ce nom, quand elle est adressée à un adversaire particulier, lui fait perdre 1D3 points de POU si l'on réussit une confrontation de ses Points de Magie contre ceux de la créature concernée sur la Table de Résistance. Chaque énoncé du nom ou de sa dernière syllabe fait perdre 1D6 points de Santé Mentale et 4 Points de Magie.

Artefacts

Il est toujours préférable de créer soi-même de tels objets en fonction de ses goûts ou de ceux des joueurs, plutôt que de s'en remettre à une liste préétablie. Ils doivent avoir certains avantages spécifiques et des inconvénients aussi imprévisibles que possible, et permettent généralement aux investigateurs d'approfondir leurs connaissances sur le Mythe, en rencontrant de nouvelles créatures, découvrant de nouvelles dimensions ou visitant des lieux étranges.

Voici, à titre d'exemples, les descriptions succinctes de quelques objets magiques susceptibles d'être incorporés à une campagne en cours. Parmi ceux qu'il serait facile de concevoir, citons des Portails spéciaux, des additifs aux formules de certains sortilèges et des grimoires de magie.

Drogue Plutonienne ou Liao

J'ai là cinq pilules de liao. Elle était utilisée par le philosophe chinois Lao-Tseu, et c'est sous son influence qu'il a eu la vision du Tao. Le Tao est la force la plus mystérieuse du monde ; elle englobe et imprègne tout ce qui existe.

In *Les Chiens de Tindalos*,
de Frank Belknap Long

Ce sortilège est un enchantement. La Drogue Plutonienne a la propriété de faire voyager l'esprit de celui qui en prend dans le passé. Un de ses utilisateurs est remonté dans un passé très lointain et a rencontré les Chiens de Tindalos, des entités qui parcourent le temps par l'intermédiaire de ses « angles ». Attirés par cette intrusion, ils l'ont suivi jusqu'à sa propre époque pour le dévorer. Cette drogue connue sous le nom de liao se présente sous forme de pilules ou de liquide.

Lampe d'Alhazred

La lampe d'Alhazred était d'une apparence quelque peu inhabituelle. Elle était conçue pour faire brûler de l'huile et semblait être en or. C'était un petit pot de forme oblongue, avec une poignée incurvée sur un côté, et, à l'opposé, un bec destiné à la mèche et à la flamme. De nombreux dessins étranges la décoraient, accompagnés de lettres et d'images formant des mots d'une langue inconnue.

In *La Lampe d'Alhazred*,
d'August Derleth et H.P. Lovecraft

Lorsqu'elle est allumée, cette lampe émet de puissantes vapeurs qui plongent l'esprit de celui qui les inhale dans une extase peuplée de visions montrant les étranges et mystérieux paysages de l'univers du Mythe de Cthulhu.

Lentille de Leng

Une grande fenêtre ronde taillée dans un verre opaque des plus curieux, dont [Wilbur] disait simplement qu'elle était d'une grande antiquité, et qu'il l'avait découverte et acquise pendant un de ses voyages en Asie. Une fois, il en parla comme de la « Lentille de Leng » et une autre comme étant « peut-être d'origine hyadéenne » , et aucune de ces expressions ne m'apporta le moindre éclaircissement.

In *La Fenêtre à Pignon*,
d'August Derleth et H.P. Lovecraft

Ce morceau de cristal magique permet à son détenteur de voir ce qui se produit en d'autres lieux. Il lui faut pour cela tracer un pentagramme à la craie rouge et réciter quelques versets, afin que la lentille révèle un endroit quelconque peuplé par des créatures du Mythe de Cthulhu. Malheureusement pour lui, le spectateur peut éventuellement se faire repérer quand il se livre à de telles observations…

Trapézohédron Rutilant

Dans la nouvelle « Celui qui Hantait les Ténèbres », Robert Blake découvre une singulière boîte de métal contenant une pierre de dix centimètres de diamètre suspendue à un ruban de métal. Ce « polyèdre presque noir, strié de rouge, comportant un grand nombre de surfaces planes » permet à ceux qui y plongent le regard d'avoir des visions d'autres mondes et dimensions. La lueur surnaturelle qui en émane et sa forme cristalline lui ont valu le nom de « Trapézohédron Rutilant », que lui a donné un précédent enquêteur. Le fait de fermer sa boîte a pour conséquence de provoquer la venue d'un hideux avatar de Nyarlathotep qui ne supporte pas la lumière. Ce joyau exerce une puissante fascination sur l'esprit humain : ne parvenant pas à s'en débarrasser, Robert Blake est tué par le Chaos Rampant, lors d'une panne d'électricité consécutive à un orage qui s'abat sur Providence.



Le Grimoire inférieur

- Extraits -

Les sortilèges présentés dans le Grimoire Inférieur sont issus des scénarios publiés pour *L'Appel de Cthulhu* depuis les origines.

Âme Errante

Ce sortilège permet au sorcier d'envoyer son âme au loin pendant qu'il dort et, ainsi, d'espionner qui il désire. Il ne se réveille que 12 heures plus tard, avec 1 seul point de Magie, 1D4 SAN en moins et sans que son sommeil l'ait reposé. Son âme ne peut qu'observer, elle ne peut ni allumer une lampe ni ouvrir un tiroir ou une boîte, ni déplacer des papiers.
Son âme peut être vue et identifiée (par les personnes de POU supérieur ou égal à 20) ou ressentie (POU de 15 et plus) comme l'impression d'une présence, d'un observateur invisible. Elle est aussi parfaitement visible dans les rêves des dormeurs. Elle a toujours l'apparence du sorcier et ne peut être déguisée.

Appeler l'Esprit des Morts

Ce sortilège fait venir le fantôme d'une personne que le sorcier a tuée. Il coûte 1D6 +1 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 round. L'esprit apparaît pendant un nombre de rounds égal aux Points de Magie investis et refait les gestes qu'il a accomplis juste avant sa mort. Comme il est immatériel, les objets matériels le traversent sans rencontrer de résistance. Il est lui-même incapable de faire le moindre mal à quiconque, mais sa vue peut provoquer une perte de Santé Mentale.

Arrêt Cardiaque

Ce sortilège provoque une brusque crise cardiaque à la cible, qui perd 4D6 points de Vie. Il coûte 14 points de Magie et 2D6 points de Santé Mentale. Le rituel requiert 1 journée de préparation et 1 round pour lancer le sortilège. Le sorcier doit voir la cible. Une confrontation de POU sur la Table de Résistance décide du résultat.

Atrophie d'un Membre

Ce sortilège dégrade de façon permanente un bras ou une jambe de la cible. Il coûte 8 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Il faut 1 round pour le lancer et la cible doit se trouver à moins de 10 mètres. Si le sorcier remporte une confrontation de Points de Magie, il choisit le membre qui s'atrophie et se dessèche, et la victime subit une perte de 1D8 points de Vie et de 3 points de CON. Toute personne assistant à la scène (y compris la victime elle-même) perd 0/1D3 points de Santé Mentale.

Cauchemar

Ce sortilège donne à la victime un horrible cauchemar, qui lui fait perdre 1D3 points de Santé Mentale et la contraint à se réveiller en hurlant. Il coûte 8 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Il n'est efficace qu'à l'encontre d'une personne endormie dont le sorcier connaît le nom, quel que soit l'endroit où elle se trouve. La victime se réveille en sursaut, baignée de sueurs froides et incapable de se rappeler la teneur de son rêve, à moins qu'on ne réussisse sur elle un test de *Psychanalyse*. Le sujet du rêve est choisi par le gardien, pas par le sorcier, mais il doit avoir un rapport avec la vie et les habitudes de ce dernier.

Chant de l'Âme

La cible ne voit et n'entend que ce que désire le sorcier. Le sortilège coûte 8 points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le sorcier joue d'une flûte enchantée en os (cf. *Créer un Sifflet d'Imprécation*, ci-contre). Le sorcier doit aussi remporter une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance pour que le sortilège agisse. Chant de l'Âme n'affecte qu'une seule victime qui, en contemplant les visions suggérées par son tourmenteur, se retrouve plongée dans un état de transe susceptible d'entraîner son trépas. Les autres personnes présentes n'entendent pas la mélopée jouée par le sorcier, sauf s'ils obtiennent une réussite spéciale à un test de *Volonté*, auquel cas, elles entendent une faible et étrange mélodie flûtée provenant d'un point déterminé.

Chant des Sirènes

Ce sortilège oblige la cible à vouer une véritable adoration à celui qui l'a lancé pendant 4D10 heures. Il coûte 1 point de Magie et 5 points de Santé Mentale. Le rituel dure 2 rounds. Il reste sans effet si la cible remporte une confrontation de POU sur la Table de Résistance. Le Chant des Sirènes affecte toutes les personnes qui l'entendent.

Commander à un Animal

Les sortilèges de ce genre obligent un animal spécifique ou un essaim d'insectes à obéir à un ordre simple. Ceux cités dans les suppléments déjà parus permettent notamment de Diriger une Colonne de Fourmis ou de Commander à un Mamba Vert, un Léopard ou un Singe Araignée. Ils doivent être appris séparément et coûtent tous 1 point de Magie mais aucun point de Santé Mentale. L'animal appelé rejoint toujours le sorcier en utilisant son mode de locomotion habituel. Le sorcier peut donc être contraint à renoncer à appeler ceux qui mettraient des mois pour arriver jusqu'à lui. Les sorciers tribaux et des chamans du monde entier connaissent une infinité de sorts de ce type.
L'animal exécute tout ordre relevant de ses capacités. Ainsi, dire à un serpent « vole jusqu'à Mexico ! » n'a aucun sens, et même une instruction comme « mords Jonathan Kingsley ! » peut désorienter une tarentule car elle ne dispose d'aucun moyen pour identifier sa victime. À l'inverse, même un animal à l'intelligence limitée comprend une consigne telle que « mords tous les humains qui se trouvent devant toi ! ».

Commander à un Fantôme

Ce sortilège convoque un fantôme et lui impose de répondre sans détour à diverses questions. Il coûte 10 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le rituel requiert qu'il soit lancé de nuit et que le sang d'un mammifère soit versé sur la pierre tombale ou les cendres du défunt que l'on souhaite contacter. Comme l'esprit en question refuse généralement de venir dans notre monde, le sorcier doit gagner une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance. La perte de Santé Mentale provoquée par l'apparition d'un fantôme dépend de son apparence, qui correspond en principe à celle qu'il avait au moment de son décès.
Le fantôme ne peut rien faire d'autre que répondre à des questions portant sur des événements survenus au cours de sa vie. Chaque question posée fait dépenser 1 Point de Magie au sorcier et l'oblige à réussir un nouveau test sur la Table de Résistance. Le fantôme repart dès qu'il gagne une de ces confrontations ou quand 1 heure s'est écoulée depuis son apparition.

Communiquer avec des Bougies

Ce sortilège permet à deux êtres dotés de raison de communiquer oralement par magie à distance sans autre accessoire. Il coûte à chacun 5 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. À une heure déterminée à l'avance, l'un et l'autre allument une bougie et prononcent l'incantation en la répétant jusqu'à ce chacun entende la voix de l'autre. Le sortilège fonctionne correctement sur une distance de 160 kilomètres. Chaque fois que la distance est augmentée de 160 kilomètres ou d'une fraction, le coût du sortilège augmente de 1 point de Magie et la probabilité que les interlocuteurs se comprennent diminue de 10 %. La portée maximum est de 1 600 kilomètres. L'extinction d'une des bougies interrompt le contact. Mais les deux parties peuvent très bien relancer le sortilège.

Conjurer le Cristal de Mortlan

Ce sortilège montre des scènes du passé. Il coûte 6 points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale au sorcier et 1D6 points de Santé Mental à tout autre observateur, sans compter les pertes provoquées par ce qui est observé. Le rituel requiert une boule de cristal, un brasero enchanté (cf. *Enchanter un Brasero*, ci-dessous) et une chandelle posée sur le sol de sorte que sa lumière passe d'abord au travers de la boule avant d'éclairer la fumée du brasero.

Les chances de succès du sorcier sont en principe égales à sa compétence en *Mythe de Cthulhu*, mais le *Signe de Voor* (cf. p. 189) peut contribuer à les augmenter.

La lueur projetée sur la fumée fait apparaître des événements du passé. à moins que la vision n'attire l'attention d'un entité (20 % de chances), le sorcier est libre de choisir la scène qu'il veut voir. Une Entité a toutefois la possibilité d'interférer sur le bon fonctionnement du sortilège, en faisant apparaître des visions relatives à lui-même ou à un objet particulier, en lieu et place de ce que souhaitait voir le sorcier.

Créer un Sifflet d'Imprécation

Ce sortilège crée un sifflet magique à partir de vieux os de hibou. Il coûte 25 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel se déroule au cours de la première nuit de pleine lune qui suit le solstice d'été.

Il ne peut être lancé que par un chaman indien algonquin, mais d'autres chamans connaissant le rituel peuvent contribuer à la dépense de points de Magie. Le sifflet ainsi confectionné sert à lancer les sortilèges *Chant de l'Âme* (cf. ci-contre) et *Flûtes de la Folie* (cf. ci-dessous).

Enchanter un Brasero

Ce sortilège enchante le brasero qui permet de lancer *Conjurer le Cristal de Mortlan* (cf. ci-contre). Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel se déroule par une nuit de pleine lune, entre l'équinoxe d'automne et le solstice d'hiver. Il requiert le sacrifice d'un petit animal et une incantation verbales et gestuelle. Le brasero est ensuite enduit du sang de l'animal, avant d'être saupoudré d'une poignée de poudre d'or ou de platine, voire de grains de mercure solidifié. Il faut ensuite faire brûler un morceau de bois vieux d'au moins 500 ans, en tenant le brasero dans la fumée.

Flûtes de la Folie

Ce sortilège crée une musique qui peut rendre fou ceux qui l'entendent. Il coûte un nombre variable de points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Au cours du rituel, le magicien interprète une mélodie précise et bizarre avec une flûte en os de chouette ensorcelée grâce au sort *Créer un Sifflet d'Imprécation*, (cf. ci-dessus) et sacrifie 5 points de Magie tous les 5 rounds.



Ceux qui ratent un jet de SAN en entendant la mélodie perdent 5 points de Santé Mentale et sombrent immédiatement dans la folie pendant 1D10 jours. Ceux qui le réussissent n'en perdent que 1D3. Il leur faut toutefois effectuer un nouveau test tous les 5 rounds, aussi longtemps que la flûte est jouée.

Crux Ansata de Prinn

Ce sortilège enchante une ankh (croix ansée égyptienne) pour la rendre capable de bannir temporairement ou définitivement des créatures du Mythe. Il nécessite un sacrifice de 5 points de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Il doit être lancé sur une ankh de métal pur comme du cuivre, du fer, de l'argent, de l'or ou du plomb, des métaux qui sont faciles à trouver et à travailler. Le rituel dure 20-INT jours.

Pour combattre le Mythe, le sorcier psalmodie pendant 3 rounds et dépense un nombre variable de Points de Magie qui sont confrontés à ceux de la cible sur la Table de Résistance. Les compagnons du sorcier peuvent apporter une contribution de 1 point chacun. Les 5 points de POU investis dans l'ankh ajoute encore au total 5 points de Magie « gratuits ».

Quiconque connaît l'incantation peut manier l'ankh et tenter de bannir une créature, mais il ne bénéficie pas du bonus de 5 points de Magie comme le sorcier. Dans tous les cas, vaincre les points de Magie de la créature indique qu'elle est renvoyée dans son domaine. Sinon, elle attaque en priorité celui qui tient l'ankh avant de tourner son attention vers les autres.

Enchanter une Tablette de Pierre

Ce sortilège enchante une tablette de pierre pour qu'elle donne des cauchemars à celui qui la possède. Il nécessite un sacrifice de 2 points de POU et coûte 1D8 points de Santé Mentale et un nombre variable de Point de Magie. Le rituel requiert que la tablette soit taillée dans de la pierre noire provenant de la cité engloutie de R'lyeh, puis qu'elle soit minutieusement sculptée pendant plusieurs semaines. Il faut également lui sacrifier 1 homme et 1 Profond, sans répandre leur sang (en les étranglant ou en les étouffant, par exemple) et, chaque jour, 1 point de Magie.

Le possesseur de la tablette est sujet à des cauchemars montrant des paysages extraterrestres où de vagues formes massives se déplacent sur un fond aux couleurs changeantes, tandis que des glissements et des gargouillis se font entendre. S'il la détruit, ses cauchemars s'intensifient aussitôt, produisant les mêmes effets qu'une *Malédiction de la Pierre* (cf. p. 188), sauf qu'il n'est pas instantanément victime d'hallucinations. La tablette peut d'ailleurs être employée pour lancer ce sortilège.

Si elle est jetée à la mer, elle contacte 1D8 Profonds (mais sans donner de

contrôle sur eux). Les créatures appelées se font un devoir de rendre la tablette à celui qui s'en est débarrassé. Le temps qu'il leur faut pour cela dépend de la distance séparant l'endroit où elle a été jetée de la cité des Profonds la plus proche. Pendant cette période, la victime ne fait plus de cauchemars. Si elle habite loin à l'intérieur des terres, les créatures font appel aux adorateurs locaux pour lui rapporter l'objet maudit.

Épuiser le Pouvoir

Ce sortilège subtilise des points de Magie à la cible. Il coûte 1D8 points de Santé Mentale. Le sorcier confronte ses points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, il lui vole 1D6 points de Magie. Sinon, c'est lui qui perd 6 points de Magie au profit de sa cible.

Exorcisme

Ce sortilège libère les personnes possédées par des entités. Il coûte 10 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel, complexe, dure 1 journée complète et requiert de nombreux accessoires traditionnels de la magie africaine. L'exorciste confronte ensuite son POU à celui de la créature qui a investi le corps du possédé sur la Table de Résistance. Les personnes présentes peuvent (si elles connaissent le sortilège) participer à son effort en ajoutant la moitié de leur POU au sien (arrondir à l'entier inférieur). Ce sortilège est rarement mis en œuvre sans un tel soutien.

Instiller la Peur

Ce sortilège glace d'effroi la cible. Il coûte 12 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sentiment d'effroi brutal et inexplicable fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale à la victime, interrompant son travail ou sa concentration.

Lever un haboub

Ce sortilège lève une tempête de sable dans un désert ou dans des dunes côtières. Il coûte 1D4 points de Santé Mentale et 20 points de Magie. Le rituel dure 1 heure.
Le sorcier libère une tempête de 300 kilomètres de diamètre sur 300 mètres de hauteur. La force des vents croît rapidement et, en 1 heure, ils atteignent les 50 km/h avec des bourrasques pouvant atteindre les 110 km/h.

Lier l'Âme

Ce sortilège permet au sorcier d'emprisonner une âme qu'il est capable de voir, de façon à contrôler ou à tuer le corps qu'elle occupait. Il coûte 10 points de Magie et 3 points de Santé Mentale. Le sorcier trouve l'âme par hasard ou l'attire en utilisant d'autres sortilèges.
Le sorcier doit vaincre la victime dans une opposition de POU pour l'emprisonner. S'il gagne, l'esprit est définitivement piégé jusqu'à mort de la victime, ce qui prend des jours (perte de 2 points de CON par jour ; à 0 la victime est morte). S'il perd, les points de Santé Mentale et de Magie sont dépensés pour rien.
Pour emprisonner l'âme, le sorcier a besoin d'un réceptacle – tout objet pouvant être fermé (bocal, boîte, coquille) fait l'affaire – qu'il doit enchanter. Le rituel dure 3 jours. L'âme est libérée quand le réceptacle est ouvert ou brisé. Mais il faut d'abord savoir où il se trouve. *La Poudre d'Ibn-Ghazi* (cf. ci-dessous) et d'autres sortilèges du même type font apparaître le cordon qui lie le corps à l'âme ; ce qui fait qu'il peut être trouvé par triangulation ou, si l'on dispose de suffisamment de Poudre, en suivant le cordon.

Malédiction de la Chose-Rat

Ce sortilège, particulièrement horrible, implante l'essence spirituelle d'une personne décédée dans le corps d'une Chose-Rat réalisé à partir de ses restes. Il coûte 1D10 points de Santé Mentale, 20 points de Magie et 1 point de POU. Le rituel requiert un cadavre d'une personne décédée depuis moins de 24 heures.
Le cadavre se désagrège pour donner naissance à la Chose-Rat, dont la face ressemble beaucoup à une version malveillante du visage du défunt. Au gré du gardien, renaître sous la forme d'une Chose-Rat peut faire perdre tous ses points de Santé Mentale à la victime, auquel cas la fait basculer dans le « camp » des adorateurs.

Malédiction de la Pierre

Ce sortilège soumet la cible à d'horribles hallucinations. Il coûte 1D10 points de Santé Mentale et 9 points de Magie. Le rituel dure 2 rounds et requiert une pierre que le sorcier a préalablement ensorcelée en y gravant un symbole et en lui sacrifiant 4 points de Magie. Elle est tenue par le sorcier qui doit voir la cible ou être tenue par cetee dernière.
La personne maudite est assaillie d'effroyables hallucinations qui lui font perdre 1D4 points de Santé Mentale. Elle reste aveuglée et abusée par ces visions, jusqu'à ce qu'elle obtienne une réussite spéciale à un test de *Volonté* (une seule tentative par round). Après cela, elle fait des cauchemars aussi épouvantables que réalistes, qui entraînent la perte de 1 point de Santé Mentale chaque nuit. Pour annuler la malédiction, la victime doit faire preuve d'ingéniosité ; le meurtre du sorcier risquant fort de s'avérer aussi inefficace que répréhensible.

Poudre d'Ibn-Ghazi

Ceux qui n'avaient pas de télescope virent juste en un éclair un nuage gris – un nuage de la taille d'un bâtiment relativement important – près du sommet de la montagne. Curtis, qui tenait l'instrument, le fit tomber avec un cri perçant dans la boue de la route qui nous arrivait à la cheville. Il chancela, et se serait écroulé si deux ou trois de ses compagnons ne l'avaient pas rattrapé et retenu. Il gémissait de manière à peine audible, comme foudroyé.

In *L'Horreur de Dunwich*,
de H.P. Lovecraft

Ce sortilège crée une poudre qui laisse apparaître les choses invisibles. Il n'a aucun effet sur l'équilibre psychologique. La poudre est composée de trois ingrédients – dont la nature est déterminée par le gardien – qu'il faut toujours doser et mélanger avec le plus grand soin, en respectant la formule à la lettre. Son enchantement nécessite le sacrifice de 1 Point de Magie par dose, une dose correspondant à une application. La poudre doit est lancée sur la cible, soit directement, soit avec une sarbacane.
La Poudre d'Ibn-Ghazi rend visible les choses qui ne le sont pas, le temps de 10 battements de cœur. Il peut s'agir de lignes magiques émanant des lieux d'où sont appelées des divinités du Mythe, de l'aura d'un Portail ou tout simplement d'une créature invisible comme un Vampire Stellaire.
Si son utilisation n'occasionne pas de perte de points de Santé Mentale, il peut en aller autrement pour ce qu'elle permet de contempler…

Résurrection

Il se détourna des inscriptions pour faire face à la pièce au contenu bizarre, et vit que du kylix du sol, dans lequel reposait la sinistre poudre efflorescente, s'élevait un nuage d'épaisse vapeur d'un noir verdâtre au volume et à l'opacité surprenantes.

In *L'Affaire Charles Dexter Ward*,
de H.P. Lovecraft

Ce sortilège, au nom trompeur, décompose un cadavre en divers sels et composants essentiels qui forment une poudre de couleur gris-bleu. Il permet aussi, en inversant le processus magique, d'utiliser cette poudre pour ramener à la vie l'être originel. Quelle que soit la version utilisée, il coûte toujours 3 points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale, sanction d'un acte impie. Être ainsi ressuscitée coûte à la victime 1D20 points de Santé Mentale.
Le rituel requiert de disposer de l'intégralité de la poudre. Sinon, le sorcier obtient « seulement une monstruosité animée ». Peu importe, en revanche, l'état du corps que l'on pulvérise, pourvu que son cercueil soit en bon état et que l'on veille bien à récupérer tous les grains de poussière et fragments qu'il contient.
Il est également possible – en récitant la formule du sortilège à l'envers – de provoquer la dissolution de la créature ressuscitée. (La poudre obtenue peut être conservée ou dispersée aux quatre vents.) Il faut, dans ce cas, confronter les Points de Magie du sorcier à ceux du mort-vivant sur la Table de Résistance. Si le sorcier l'emporte, la « chose » retombe en poussière. Sinon, elle a toutes les chances de le circonvenir, de telle sorte qu'il ne puisse pas faire une seconde tentative. Réciter la formule à l'envers prend 2 rounds de combat. Dans « L'Affaire

Charles Dexter Ward », nombre de bénéficiaires de cette Résurrection étaient en fait interrogés et torturés pour qu'ils révèlent des secrets du passé.

Rêve Prémonitoire

Ce sortilège envoie au sorcier ou une cible choisie un rêve prémonitoire concernant un événement précis. Il coûte 3 points de Magie et le contenu du rêve peut éventuellement entraîner une perte de Santé Mentale.

Signe de Voor

Ceux de l'extérieur aideront, mais ils ne peuvent prendre corps sans sang humain. Celui à l'étage semble avoir la forme adéquate. Je peux le voir un petit peu quand je fais le Signe de Voor.

In *L'Horreur de Dunwich*,
de H.P. Lovecraft

Ce sortilège facilite la pratique de la magie du Mythe. Il coûte 1 point de Magie et 1 point de Santé Mentale. En fait, il s'agit d'un geste complexe de la main qui améliore de 5 % les chances de réussite d'un sortilège ou – dans certains cas – qui rend observable des choses invisibles.

Signe des Anciens

Sa décoration... avait, plutôt, la forme grossière d'une étoile, au centre de laquelle il y avait la caricature d'un œil géant ; mais ce n'était pas un œil, plutôt un losange brisé, et certaines lignes suggéraient des flammes, ou peut-être une colonne de feu.

In *Le Rôdeur sur le Seuil*,
d'August Derleth

Ce sortilège active un Signe des Anciens dessiné antérieurement. Il nécessite un sacrifice de 2 points de POU, mais aucun point de Santé Mentale. Le Signe des Anciens représente une étoile à cinq branches avec un œil à la pupille enflammée en son centre. Il constitue le moyen le plus efficace pour interdire un lieu aux Dieux Extérieurs, aux Grands Anciens et à leurs valets. Sans le sort, le symbole n'a aucune signification et aucun effet.
Le Signe des Anciens peut aussi bien être gravé dans le roc que dessiné sur le sable ou même revêtir la forme d'un sceau imprimé dans du plomb. Lorsqu'il est tracé en travers d'une ouverture quelconque, Portails enchantés y compris, il interdit le passage à toute créature à la solde des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs.
Le Signe des Anciens est totalement inefficace comme protection individuelle ; porté en pendentif par exemple, il protège quelques centimètres carrés de peau, mais le reste du corps reste vulnérable.

Trou de Mémoire

Ce sortilège empêche la cible de se remémorer consciemment un événement particulier. Il coûte 1D6 points de Magie et 1D2 points de Santé Mentale. Son effet est instantané. Le rituel requiert que le sorcier voie la cible, qui doit être en mesure d'entendre ses instructions. En remportant une confrontation de Points de Magie sur la Table de Résistance, le sorcier lui impose un blocage psychologique qui l'empêche de se rappeler un incident spécifique. Elle continue néanmoins à avoir des cauchemars en rapport avec cet incident, lorsqu'il a été particulièrement traumatisant. En cas d'échec, le souvenir en question s'imprime encore plus profondément qu'avant dans l'esprit de la cible.
Le sorcier doit avoir connaissance de l'événement qu'il désire effacer de la mémoire... il ne peut pas se contenter d'un ordre vague du style : « Oublie ce que tu as fait hier ». Il doit, au contraire, préciser ce qui doit être oublié en disant, par exemple : « Oublie que tu as été agressé par des Profonds ».
Trou de Mémoire ne peut pas être employé pour faire oublier des sortilèges ou des éléments du Mythe de Cthulhu, à moins qu'ils ne soient étroitement liés à un événement particulier. Il ne permet pas non plus d'annuler une perte de points de Santé Mentale ou une folie.

Voler la Vie

Ce sortilège, cruel, rajeunit le sorcier en soutirant de l'énergie vitale à la cible. Il coûte 8 points de Magie et 1D20 points de Santé Mentale. Il faut que la victime soit à portée de vue et de voix du sorcier, qui doit surmonter ses points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance. La cible se met alors à vieillir et à décrépir sans pour autant mourir instantanément, tandis que sa vitalité est littéralement absorbée par le sorcier. Au cours de chaque round qui suit le lancement du sort, elle perd 1 point en FOR, CON, DEX, POU et APP. Chacun de ces points permet au sorcier de rajeunir de 1 semaine. Ainsi, si ce sort est employé à l'encontre d'un individu qui a 8 points dans chacune de ses caractéristiques, le sorcier peut, grâce à lui, rajeunir de 40 (8 fois 5) semaines. Les victimes de cet enchantement se racornissent, deviennent grisâtres et se couvrent de croûtes, jusqu'à n'être plus que d'horribles enveloppes desséchées, dont la vision fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.
Si ce sort n'est pas lancé la nuit de la pleine lune, le sorcier ne rajeunit pas, mais la victime meurt quand même. S'il est tué avant la fin du rituel, les effets se dissipent instantanément et la victime récupère alors tous les points de caractéristiques qu'elle a perdus.

Voyage Extra-Dimensionnel

Ce sortilège plonge le sorcier dans une transe qui lui permet de projeter son esprit dans une autre dimension de son choix et de se rendre ainsi, si tel est son désir, jusqu'au lieu de résidence d'une divinité du Mythe de Cthulhu. Il coûte 15 points de Magie. Le rituel dure 1 journée. La transe persiste 1D6 +3 heures et les visions qu'elle procure sont susceptibles de faire perdre des points de Santé Mentale.






Les outils du gardien

Cette partie propose au gardien l'ensemble du matériel qui pourra lui être nécessaire afin de mener des parties de L'Appel de Cthulhu. Que ce soit des créatures ou des divinités du Mythe, les Personnages Non Joueurs ou la définition des styles de jeu, il a à sa disposition de quoi enrichir ses parties.

Bien utiliser les règles

Les règles de *L'Appel de Cthulhu* sont simples, ce qui laisse au gardien toute latitude pour les descriptions et l'ambiance. Quelques conseils quant à leur utilisation peuvent néanmoins être utiles, de sorte à les rendre encore plus fluides en cours de partie et de minimiser les jets de dés au cours d'une partie.

Les règles : une boîte à outils libre-service

Les règles sont avant toute chose une boîte à outil dans laquelle le gardien va pouvoir piocher l'outil dont il a besoin à un instant T au cours d'une partie. Il est inutile d'avoir à l'esprit toutes les règles avant de pouvoir lancer une partie. Seules les règles présentées dans la section *Les règles essentielles* (p. 70 à 111) sont indispensables pour mener une partie. Toutes les règles présentées dans la section *Pour aller plus loin* (p. 114 à 167) se contentent de décrire les règles essentielles adaptées à un grand nombre de situations, de sorte à trouver une réponse pour chaque situation si nécessaire. Le gardien est libre de les utiliser ou non, de les aménager selon ses besoins.

Les compétences créées par les joueurs

Les joueurs ont la possibilité de créer des compétences « qui parlent d'elles-mêmes ». Si tel est le cas, le gardien devrait en tenir compte autant que faire se peut, en donnant l'occasion au joueur de les utiliser en cours de partie. En cas d'une compétence spécialisée, comme parachutisme, nage ou plongée, pour lesquelles il faudrait normalement utiliser *Athlétisme*, le gardien devrait privilégier le joueur ayant choisi une telle compétence en lui offrant un bonus de 10 % par rapport aux autres personnages qui eux ne disposent que d'*Athlétisme* pour effectuer la même tâche. Cela traduit la plus grande expérience et la connaissance des spécificités de l'activité pratiquée.

Utiliser les règles pour…

… la création d'investigateur

Lors de la création, le gardien devra veiller à laisser de la liberté aux joueurs de sorte à ce qu'ils puissent créer l'investigateur qui leur plaît. D'autre part, il devra veiller à l'équilibre dans le groupe, ainsi qu'à la jouabilité des investigateurs par rapport au scénario prévu.

La liberté

Lors de la création des investigateurs, selon le personnage désiré, il se peut que l'équipement fétiche ou la compétence personnalisée proposée dans les particularités ne convienne pas. Le gardien pourra laisser le joueur changer celle-ci, à condition de rester dans l'esprit des règles de sorte à ne pas déséquilibrer les personnages entre eux.

L'adéquation

Le gardien devra veiller à donner des indications et pistes pour le type d'investigateurs selon le scénario envisagé. Le mieux est d'indiquer le type de scénario prévu et la zone géographique (expédition dans le désert, investigation urbaine,…) aux joueurs, de sorte qu'ils puissent penser à un type de personnage qui aura une raison valable d'être présent. Pour exemple, que viendrait faire un détective privé New-Yorkais en plein désert, ou un chasseur de fauves au cœur d'une enquête urbaine ?

Le groupe

En s'inspirant des groupes d'investigateurs décrits page 36, le gardien devra veiller à ce que le groupe d'investigateur ait une cohérence, que le groupe soit équilibré et les personnages complémentaires. Cela augmentera d'une part les chances de réussite des joueurs, et d'autre part permettra à chaque joueur de profiter pleinement du scénario en ayant une importance réelle.

… éviter les jets de dés inutiles

Les jets de dés sont systématiques lors des combats et des poursuites (*actions instantanées*). En effet, ces situations sont très incertaines : Il n'est pas possible de prendre son temps, de réfléchir tranquillement. Il faut réagir de suite, et seul le degré de maîtrise et l'expérience peuvent faire la différence.

Dans toutes les autres situations (*actions étendues*), il est possible de se passer des jets de dé dans la plupart des cas, à condition que les investigateurs disposent du temps suffisant pour effectuer une tâche. S'ils sont pressés par le temps, un test sera néanmoins nécessaire.

Les combats et les poursuites étant assez rares dans *L'Appel de Cthulhu* en règle générale, peu de jets de dés se feront autour de la table au cours d'une partie, surtout au vu des niveaux de compétence et de la possibilité de prendre son temps qu'ont les investigateurs.

Les niveaux de compétence

Dans le chapitre décrivant les compétences, page 41, sont indiqués des exemples concrets des possibilités selon le niveau. Sans pour autant les connaître par cœur, le gardien pourra garder à l'esprit les jalons suivants :

- **Amateur** (à partir de 25 %) : L'investigateur n'a pas les connaissances suffisantes pour maîtriser toutes les subtilités du domaine concerné. Il sera donc nécessaire de faire effectuer un test dans de nombreuses situations, exception faite des choses les plus simples, comme dans le cas d'un indice évident, d'une information claire ou tout autre élément à côté duquel il est quasi impossible de passer
- **Professionnel** (à partir de 50 %) : L'investigateur devrait systématiquement réussir les actions qu'il entreprend, à moins que celles-ci ne soient très complexes ou particulières. Il est censé connaître son domaine et effectuer la plupart des tâches courantes. Ainsi, un détective aura le réflexe de fouiller certains endroits incongrus sur une scène de crime et un chimiste pensera immédiatement à effectuer les analyses appropriées selon le type de substance qu'il étudie
- **Expert** (à partir de 75 %) : L'investigateur ne fera des tests que rarement. Il a pour habitude de dénicher les petits détails insignifiants de prime abord ou de mettre en corrélation divers facteurs indépendants, ce qui lui permet de résoudre un grand nombre d'énigmes de manière naturelle, sans avoir d'efforts à faire. Seuls les cas exceptionnels, les situations les plus étranges lui donneront du fil à retordre et nécessiteront un test de compétence dans son domaine

Prendre son temps

Les investigateurs ont la possibilité de prendre leur temps pour effectuer les actions étendues. En ce cas, le gardien peut soit offrir un bonus de +20 % comme indiqué page 81, ou soit considérer que l'action réussit automa-

tiquement, notamment si le bonus fait passer le niveau de compétence à plus de 50 %, soit un niveau professionnel.
Pour donner un exemple trivial qui illustre parfaitement ce principe, imaginons le cas de la pose de carrelage : Un professionnel mettra une journée pour effectuer un travail propre et de qualité, alors qu'un bricoleur du dimanche mettra deux jours pour obtenir le même résultat que le professionnel. Et s'il essaie de le faire en une seule journée, il y a de fortes chances pour qu'il ne parvienne qu'à un résultat médiocre.

... dynamiser la partie

Cette nouvelle mouture des règles de *L'Appel de Cthulhu* permet au gardien de réagir très rapidement en trouvant des réponses appropriées à chaque situation. Cela est possible d'une part par la simplicité des règles (tout fonctionne toujours sur le même modèle : Test de pourcentage, modificateur de 10 % ou 20 %, et qualité de réussite) d'une part, et d'autre part en offrant la possibilité de définir à la volée des caractéristiques de PNJ ou d'objets.

Faire au plus simple

En toute situation, le gardien devrait toujours opter pour la règle la plus simple, afin d'effacer au maximum l'aspect technique durant la partie, au profit de l'ambiance et de l'échange en *roleplay*.

Utiliser l'adversité

L'adversité permet de définir un niveau pour tous les adversaires lors d'un test opposé, qu'ils soient vivants ou non. Le gardien pourra recourir à celle-ci notamment pour tous les PNJ secondaires, comme des pillards non prévus dans un scénario contre lesquels les investigateurs doivent lutter. Il lui suffit alors d'attribuer un niveau à ceux-ci, et un niveau plus élevé à leur chef. C'est une solution très rapide à mettre en œuvre et totalement transparente en cours de partie pour les joueurs, qui permet au gardien de se concentrer sur les descriptions et non sur la technique.

Interpréter les règles

Même si cette version de *L'Appel de Cthulhu* se veut complète, elle ne peut couvrir toutes les situations. Au cas où le gardien doive improviser un point de règle, il lui suffira de se référer au chapitre *Gérer toutes les situations*, page 80, qui détaille précisément les mécaniques de jeu applicables à toutes les situations.

Les tables aléatoires

La plupart des tables présentes dans cet ouvrage offrent la possibilité de jet aléatoire pour déterminer un résultat. Le gardien devra cependant privilégier autant que possible le choix logique par rapport à la situation, comme dans le cas des séquelles. L'aléatoire est proposé pour les cas où il doit prendre une décision rapide, ou s'il a une incertitude.

Les ellipses temporelles

Le chapitre *Gérer le temps*, page 81, propose un outil au gardien pour estimer le temps que prend chaque action entreprise par les investigateurs, et dans les chapitres décrivant les actions étendues (recherches, santé,...) est donnée une échelle temporelle illustrée d'exemples spécifiques. En plus de ces outils, le gardien pourra utiliser l'ellipse temporelle, c'est-à-dire passer rapidement sur des scènes qui n'apportent rien à l'histoire, comme un voyage d'une semaine où il ne se passe rien de particulier, qui pourra être résumé en quelques phrases.

... créer une atmosphère

L'Appel de Cthulhu est typiquement un jeu où l'ambiance prime sur tout le reste. Les règles sont là pour résoudre les situations ou pour soutenir l'ambiance – un malus important peut être plus parlant pour nombre de joueurs qu'une simple description. Cependant, les règles ne pouvant pas tout gérer, le gardien devra veiller à soigner l'ambiance au travers de ses descriptions et de quelques astuces.

Privilégier les investigateurs

Dans tous les cas de figure, le gardien devrait privilégier les investigateurs. *L'Appel de Cthulhu* est un jeu assez « mortel » où une seule balle peut mettre un terme à l'existence d'un investigateur. Lors des tests opposés en combat, le fait de privilégier l'investigateur au travers de la qualité de réussite (cf. *Tests opposés*, p. 71) permet, en plus de rendre les combats très fluides, d'augmenter leur durée de vie sans pour autant les rendre invulnérables.



Le degré de réalisme

Un jeu de rôle n'est pas un jeu de simulation. Les règles présentées ne visent pas à simuler la réalité, mais à offrir un cadre **crédible** aux parties. Le gardien devra toujours garder à l'esprit cette notion de crédibilité, plutôt que de vouloir être précis et réaliste. Les règles sont illustrées par beaucoup d'anecdotes et de trivia qui permettent au gardien d'agrémenter ses parties (et sa lecture) de faits avérés, surtout en ce qui concerne des points qui peuvent prêter à interprétation.

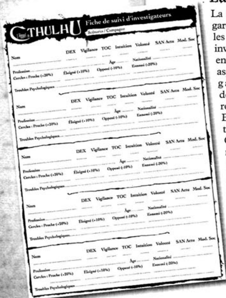
Les armes dans les scénarios

Les armes à feu dans *L'Appel de Cthulhu* devraient être rares, surtout en style de jeu *Horreur Lovecraftienne*. Cela permet, à l'instar du scénario *Un phare dans la nuit*, page 238, de changer les enjeux et de pousser à l'utilisation des ressources disponibles sur place (hache, couteau,...) comme dans nombre de films d'horreur. Si les armes sont présentes dans la partie, même en style *Aventures Pulp*, il peut être très intéressant de limiter le nombre de balles disponibles (un seul chargeur de rechange, par exemple). Cela change également les enjeux, les joueurs pesant le pour et le contre à chaque fois qu'ils seront tentés d'utiliser leur arme.
Par ailleurs, il est rare dans la réalité, que les gens (agents officiels, forces de l'ordre,...) disposent de plus d'un chargeur de rechange, sauf missions spéciales.

Les outils de suivi

Les outils de suivi se présentent sous forme de fiches, une pour le gardien et une pour chaque joueur. Celles-ci permettent de conserver les informations utiles d'une session de jeu à l'autre ainsi que de se constituer un véritable dossier de personnage.

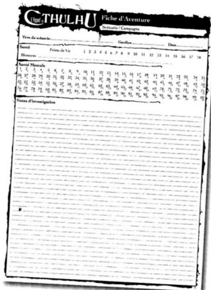
La fiche de suivi


L'Appel de CTHULHU — Fiche de suivi d'investigateurs
Scénario / Campagne
Nom — DEX — Vigilance — TOC — Intuition — Volonté — SAN Actu — Mod. Soc
Profession — Âge — Nationalité
Cercles : Proche (+20%) — Éloigné (+10%) — Opposé (-10%) — Ennemi (-20%)
Troubles Psychologiques
Nom — DEX — Vigilance — TOC — Intuition — Volonté — SAN Actu — Mod. Soc
Profession — Âge — Nationalité
Cercles : Proche (+20%) — Éloigné (+10%) — Opposé (-10%) — Ennemi (-20%)
Troubles Psychologiques
Nom — DEX — Vigilance — TOC — Intuition — Volonté — SAN Actu — Mod. Soc
Profession — Âge — Nationalité
Cercles : Proche (+20%) — Éloigné (+10%) — Opposé (-10%) — Ennemi (-20%)
Troubles Psychologiques
Nom — DEX — Vigilance — TOC — Intuition — Volonté — SAN Actu — Mod. Soc
Profession — Âge — Nationalité
Cercles : Proche (+20%) — Éloigné (+10%) — Opposé (-10%) — Ennemi (-20%)
Troubles Psychologiques
Nom — DEX — Vigilance — TOC — Intuition — Volonté — SAN Actu — Mod. Soc
Profession — Âge — Nationalité
Cercles : Proche (+20%) — Éloigné (+10%) — Opposé (-10%) — Ennemi (-20%)
Troubles Psychologiques

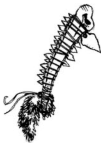
La fiche de suivi est destinée au gardien. Elle lui permet de noter les principaux scores de chaque investigateur de sorte à pouvoir en cours de partie consulter les aspects techniques des investigateurs sans avoir à les demander aux joueurs et ainsi rompre l'ambiance immersive.
Elle se présente en deux parties.
Chaque partie permet de résumer les principales statistiques des investigateurs (DEX, Vigilance, TOC, Intuition, Volonté, SAN actuelle et Modificateur Social). Il est conseillé de noter les investigateurs dans l'ordre décroissant de leur DEX, de sorte à faciliter la gestion des combats.
La seconde partie de chaque résumé permet de noter les détails de chaque investigateur (profession, âge, nationalité), leurs cercles d'influence et leurs troubles psychologiques.

La fiche d'aventure

La fiche d'aventure est destinéeaux investigateurs. Chacun devrait disposer d'une fiche vierge à chaque scénario, car celle-ci peut lui servir de fiche de notes et, au fil des scénarios, constituer un véritable dossier contenant le résumé des intrigues, des personnes rencontrées, des lieux explorés, etc.


L'Appel de CTHULHU — Fiche d'Aventure
Scénario / Campagne
Titre du scénario — Gardien — Date
Santé — Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
Blessures
Santé Mentale
Notes d'investigation

L'en-tête permet de
noter le nom du scénario, la date de la session, et toutes les informations circonstancielles de la partie.
La section technique permet de noter les fluctuations de points de vie, les blessures subies, les éventuelles dépenses de points d'Aplomb et les pertes de SAN durant le scénario.
Et enfin, la section la plus utile de la fiche pour le suivi, les notes d'investigation. Cette section est prévue pour noter les personnes rencontrées au cours de l'aventure, les lieux visités ou explorés, l'équipement disponible, le matériel (ouvrages et autre) découvert, ainsi que les créatures du mythe rencontrées.
Le verso de la fiche (une page blanche une fois celle-ci photocopiée) peut servir aux notes diverses des joueurs en cours de partie (calcul de la répartition des points à la création, mais surtout les hypothèses et pistes à suivre !)



Sur le seuil de l'épouvante

La terreur est la peur du connu, l'épouvante la peur de l'inconnu. Cette citation de Robert Bloch illustre parfaitement ce qu'est *L'Appel de Cthulhu* : Un jeu d'épouvante, où les joueurs ont peur de ce qu'ils pourraient découvrir, non de ce qu'ils connaissent déjà. Faire face à des entités dont il est à peine possible de concevoir l'existence, et encore moins d'en appréhender la forme ou la nature même, ne peut que rendre fou même l'esprit le plus brillant et le plus équilibré !

L'univers vu par H.P. Lovecraft

Tous mes récits prennent comme prémisse fondamentale que les lois, les intérêts et les émotions de l'Humanité n'ont aucune valeur, ni même aucun sens, à l'échelle cosmique.

H.P. Lovecraft

Au travers de ses textes, H.P. Lovecraft n'a pas simplement couché sur papier des récits d'épouvante, mais défini les bases d'une cosmologie terrifiante dans laquelle l'humain, si gonflé de son importance narcissique, n'est rien, absolument rien !

L'univers est peuplé d'entités et de races pour qui l'homme ne représente rien. Ce sont soit des principes cosmiques, comme le chaos, la fertilité, soit des civilisations dont le mode de pensée et d'existence est totalement incompréhensible pour l'humain. Lovecraft, en confrontant l'humain à ces créatures, joue sur les peurs fondamentales de l'être humain en le mettant face à sa propre insignifiance et sa fragilité.
Les personnages de Lovecraft ne sont pas caractérisés, car ils sont pour lui un simple moyen de mettre en scène la véritable nature de l'univers. Ils servent de révélateur en découvrant une parcelle de la vérité, en levant un pan du voile, et cette vérité ébranle leurs certitudes, leur vision du monde. Pour leurs congénères, ils sombrent dans la folie, alors qu'ils ont simplement une vision différente de celle de la masse aveugle qui, elle, continue à vivre dans l'ignorance.
Cette vérité remet en cause toutes leurs croyances, et ronge leur âme. L'esprit humain n'étant pas apte à comprendre et à accepter cette réalité. Ils finissent au mieux par perdre toute connexion avec la réalité, au pire ils se font détruire par les entités ou leurs créatures.

Dans l'univers créé par Lovecraft, l'histoire de la Terre est différente de celle que nous connaissons, comme indiqué page 18. Elle fut peuplée de créatures et d'entités, qui l'ont abandonnée pour d'autres horizons. Mais nombre de créatures sont restées tapies dans les endroits les plus reculés. Dans un passé lointain, une protohistoire, la Terre était sous le joug de l'empire des Hommes Serpents, ou de celui des Choses très anciennes. Les continents comme la Valusie, l'Hyperborée ou Mu ont existé. Il en reste des vestiges que seuls les plus curieux pourront découvrir, à condition d'en payer le prix.

Dans un tel univers, heureux soient les simples d'esprits, car les intellectuels, les savants et les curieux qui sont poussés par l'esprit de découverte finissent immanquablement par lever le voile et sombrer dans la démence. La science est dangereuse, car elle met à jour ces choses cachées, ces choses du passé. Les chercheurs de toutes les époques ont laissé de nombreux témoignages dans des ouvrages souvent cryptiques, le plus célèbre étant le Necronomicon. D'autres, les adorateurs, se sont voués corps et âme à ce savoir, espérant acquérir un grand pouvoir, alors qu'en réalité ils ne sont que les jouets d'entités.

Pour toutes ces raisons, l'univers décrit par Lovecraft au travers de ses textes touche à l'épouvante fondamentale, en réduisant l'Humain à une simple poussière dans le cosmos.

Qu'est-ce que le Mythe de Cthulhu ?

Lovecraft n'a jamais rattaché ou hiérarchisé ses œuvres dans un mythe défini. C'est August Derleth, son éditeur posthume, qui a imaginé ce terme. De son vivant, Lovecraft parlait tout au plus de manière informelle de cycle d'Arkham ou de Yog-Sothotheries. Pour lui, les éléments qui plus tard donneront naissance au Mythe, comme les entités, les créatures et les ouvrages, n'étaient que des outils narratifs indépendants au service de sa fiction, permettant d'exprimer ses visions et sa philosophie.

Dans le présent ouvrage, le Mythe est organisé d'une certaine manière, avant tout pour des raisons pratiques. Mais en aucun cas il faut le prendre comme vérité absolue. Le Mythe n'est qu'une vision d'hommes qui ont essayé de définir des choses incompréhensibles au travers d'ouvrages ésotériques, d'essais philosophiques ou de traités alchimiques ; d'attribuer des notions humaines à des entités qui pour la plupart n'ont rien d'humain. Le gardien devrait se sentir libre d'interpréter à sa manière les choses, tout en gardant à l'esprit qu'il y a autant de visions que d'auteurs, et que les contradictions sont de fait légion dans les différentes interprétations.

L'univers de L'Appel de Cthulhu

L'Appel de Cthulhu diffère de la vision de l'univers de Lovecraft sur un point essentiel.

Au lieu du triomphe j'ai trouvé la terreur, et je ne vous écris pas pour crier victoire mais pour implorer votre aide et vos conseils afin de me sauver et de sauverle monde d'une horreur au-delà de toute conception ou prévision humaines... De nous dépendent davantage de choses que je ne saurais en formuler – toute civilisation, toute loi naturelle, peut-être même le destin du système solaire et de l'univers ? J'ai mis en lumière une anomalie monstrueuse, mais je l'ai fait dans l'intérêt de la science. À présent, dans l'intérêt de la vie et de la Nature, vous devez m'aider à la rejeter dans les ténèbres.

H. P. Lovecraft,
L'Affaire Charles Dexter Ward

Les lois fondamentales du Mythe de Cthulhu

1 **Il n'y a ni Dieu, ni Diable,** ni leur équivalent. Le monde spirituel ou la vie après la mort ne sont que des illusions humaines. Seul l'univers matériel existe, et après la mort le corps n'est que nourriture pour les vers. Tout n'est qu'oubli.

2 **L'univers est gouverné par les lois physiques de la nature**. Les forces surnaturelles ou paranormales n'existent pas, car rien ne peut être au-dessus des lois physiques. Cela ne signifie pas que les fantômes ou esprits n'existent pas, mais qu'ils sont des phénomènes naturels que la science est incapable d'expliquer.

3 **Toute forme de vie n'est qu'un simple accident**, un événement issu des lois de la nature. L'humanité est le fruit des hasards de l'évolution. La soi-disant conscience n'est constituée que d'impulsions électriques qui dirigent un corps sans destinée, sans autre fonction que la reproduction et la survie de l'espèce.

4 **L'Humanité est insignifiante dans l'univers.** Celui-ci est tellement vaste que l'esprit humain ne peut même pas en concevoir ne serait-ce qu'une infime partie. La Terre n'est qu'une planète d'un système faisant partie d'une galaxie… Parmi des milliards !

5 **L'Homme n'est pas la seule forme de vie dans l'univers**. Tout comme les milliers de formes de vies sur terre, il existe des milliards de formes de vies extraterrestres dont l'humain n'a même pas idée. La plupart de ces entités sont si avancées, si vastes, si complexes, si différentes qu'il serait impossible de les comprendre, voire simplement les identifier. L'humain n'est qu'un insecte aux yeux de telles créatures. Cthulhu est une de ces créatures.

6 **La Religion et la morale sont des concepts humains**, donc aussi insignifiants que l'humain. Tout n'est que nihilisme. Le Bien a pour définition tout ce qui est bon pour l'Homme, et ce n'est pas un concept universel, mais une simple extension de son instinct de survie. De fait, les concepts de Bien et de Mal ne peuvent pas s'appliquer aux entités non humaines. Celles-ci ont leur propre conception de l'univers, simplement différente de celle de l'Homme. Il leur arrive de tuer des êtres humains, simplement parce qu'ils sont sur le chemin, comme nous écraserions une fourmi sans même nous en rendre compte ou comme nous trouvons naturel de tuer un animal pour nous nourrir.

Ce sont ces lois fondamentales qui rendent le Mythe de Cthulhu aussi effrayant. Chez Lovecraft, en lieu et place d'un dieu et d'un diable, il y a Azathoth, qui représente la force primale de l'univers, source de vie et de destruction, ou Nyarlathotep, qui représente le chaos. C'est la découverte de son insignifiance qui rend fou l'humain : Prendre conscience que l'on n'est rien d'autre qu'un microbe minuscule ne laisse pas indemne.

Les nouvelles d'H.P. Lovecraft à lire

Avant de jouer à *L'Appel de Cthulhu*, vous avez tout intérêt à vous familiariser avec les œuvres d'H.P. Lovecraft. Les romans et nouvelles ici cités constituent une excellente introduction au Mythe de Cthulhu.

Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres
Celui qui Hantait les Ténèbres
Dans l'Abîme du Temps
L'Abomination de Dunwich
L'Affaire Charles Dexter Ward
L'Appel de Cthulhu
La Maison Maudite
La Peur qui Rôde
Le Cauchemar d'Innsmouth

Et si vous souhaitez aller plus loin :

Herbert West, Réanimateur
La Clé d'Argent
La Couleur Tombée du Ciel
La Maison de la Sorcière
La Malédiction de Sarnath
Le Modèle de Pickman
Le Monstre sur le Seuil
Les Montagnes Hallucinées
Les Rats dans les Murs
Horreur à Red Hook

C'est un jeu de rôle se pratiquant à plusieurs. De fait, les protagonistes sont des joueurs qui agissent, et l'aspect contemplatif de la plupart des nouvelles de Lovecraft est généralement absent du jeu. Dans *L'Appel de Cthulhu*, les investigateurs découvrent peu à peu l'horreur, mènent des enquêtes, affrontent des adorateurs, et tentent d'écarter au moins temporairement le danger. Le texte de Lovecraft se rapprochant le plus de cette vision serait *L'Affaire Charles Dexter Ward*.

La noirceur de l'âme humaine

L'ennemi le plus fréquent des investigateurs est l'humain. Adorateurs, fous dangereux, psychopathes, sociopathes, pseudo-sorciers en quête de pouvoir, ou tout simplement les membres d'une famille d'arriérés congénitaux représentent la menace la plus importante et la plus courante.
Nul besoin pour cela d'aller chercher bien loin ; un simple journal suffit pour se rendre compte de l'ampleur la bassesse de l'humain lorsqu'il veut parvenir à ses fins. L'une des grandes forces du Mythe repose dans cette inextinguible soif de pouvoir ou de savoir. Combien seraient prêts à tout sacrifier pour atteindre l'un ou l'autre ? Les entités du Mythe n'ont qu'à faire miroiter une récompense pour disposer de fidèles serviteurs humains.
Sans aller jusque-là, de nombreuses familles cachent de terribles secrets et seraient prêtes à tout pour que ceux-ci restent enfouis au plus profond de l'oubli. Un aïeul qui a signé un pacte, commit un crime, ou participé à une expédition maudite, sont autant d'idées de scénarios dans *L'Appel de Cthulhu*.

Logique interne

La plupart des PNJ que rencontreront les investigateurs ont leur logique propre, basée sur leur vision du monde, leur psychologie et leurs motivations. L'ensemble de leurs actes sont conditionnés par celles-ci, et ils pourront avoir de fait des réactions parfois étonnantes, voire absurdes pour le commun des mortels. Le gardien devra veiller à conserver à l'esprit la manière d'agir et les motivations et objectifs des PNJ qu'il interprète. Le déroulement du scénario pourrait s'en trouver modifié.

La masse aveugle

La masse aveugle représente 99 % des humains. Ce sont l'ensemble des individus n'ayant aucune conscience de l'existence du Mythe. Ils vivent dans l'ignorance de cette innommable réalité, et refusent ne serait-ce que d'en concevoir l'idée. Ils constituent la « normalité » de la société humaine. Les investigateurs en ont sans doute fait partie, mais dès qu'ils ont commencé à lever le voile de cette réalité factice pour entrapercevoir l'univers tel qu'il est, celui du Mythe, ils l'ont quittée. Essayer de convaincre quelqu'un de la masse aveugle d'un danger lié au Mythe aura le plus souvent pour résultat de se faire passer pour un doux dingue, dans le meilleur des cas. Et pour un fou dangereux dans le pire !

Dans l'univers de *L'Appel de Cthulhu*, les autorités, les institutions, font partie de la masse aveugle. Il sera très difficile pour les investigateurs de convaincre le shérif d'un village de l'existence d'une créature qui dévore les imprudents, ou d'obtenir l'adhésion d'éminents scientifiques à leurs théories.

Les cultes impies

Des hommes fascinés par la puissance inhérente au Mythe acceptent parfois de perdre jusqu'à la dernière parcelle de leur santé mentale en échange de connaissances leur permettant de manipuler l'espace et le temps. Une fois leur pacte conclu, ils sont généralement prêts à provoquer l'anéantissement de notre monde pour accroître leur savoir et leur pouvoir. Des fois, ils constituent des sectes ou des mouvements afin de rassembler des fidèles et ainsi disposer de plus de puissance afin de pratiquer de puissantes cérémonies. De nombreux sortilèges nécessitent en effet une importante dépense de Points de Magie (cf. *Gérer la magie*, p. 178). Le plus souvent, ces cultes impies sont constitués d'un petit nombre d'individus et sont dédiés à une seule entité. D'autres cultes sont au contraire constitués de tribus entières, vénérant une entité ancestrale et presque oubliée. De nombreux scénarios de *L'Appel de Cthulhu* mettent en scène des adorateurs faisant partie d'un culte. Ce sont même les adversaires les plus fréquents que rencontreront les investigateurs, à l'instar de la *Confrérie* dans les scénarios du présent ouvrage (cf. p. 236).

Un environnement hostile et oppressant

Chez Lovecraft, l'environnement est un adversaire à part entière. Que ce soit les plaines enneigées de l'Arctique ou les forêts impénétrables de la Nouvelle-Angleterre, les protagonistes sont confrontés à la rudesse de l'environnement. Il sert à la fois à poser une ambiance particulière, mais aussi à compliquer la tâche, voire être potentiellement mortel. Les règles sur la gestion de l'environnement, page 140, offrent des pistes au gardien pour mettre en scène celui-ci comme un simple désagrément ou même comme un adversaire à part entière. Il devra néanmoins veiller à soigner ses descriptions pour tout ce qui concerne l'ambiance qui se dégage de celui-ci.

La corruption du Mythe

Le Mythe corrompt tous ceux qui s'en approchent de trop près. Terriblement dangereux, il n'en reste pas moins fascinant. Et nombreux sont ceux qui une fois le coin du voile levé désirent en découvrir d'avantage, comprendre, et aller plus loin.

L'aura du Mythe est perceptible, même si elle n'est pas clairement définissable : Un sentiment de mal-être, un frisson, ou encore un présentiment peuvent être les indices de la présence du Mythe. Au travers des règles de Santé Mentale, page 101, le gardien peut aisément gérer la SAN, mais il devra garder à l'esprit que le Mythe peut être ressenti. Ainsi, les animaux le perçoivent et peuvent réagir curieusement, en fuyant, ou en se montrant agressifs. Les personnes avec une Santé Mentale faible peuvent être « dérangeantes », et même la nature peut se montrer altérée.

La véritable histoire de la Terre

D'autres races extraterrestres, tout aussi importantes, ont parfois réussi à tenir tête aux Grands Anciens. Ces « races indépendantes » varient en puissance et certaines sont aujourd'hui éteintes. Elles sont cependant intimement liées à l'histoire de notre planète, comme cela transparaît dans des nouvelles comme « Les Montagnes Hallucinées » et « Dans l'Abîme du Temps ». Dans ces récits, Lovecraft nous révèle la véritable histoire de la Terre (cf. *Une chronologie du Mythe*, p. 18). Certaines espèces, comme les Dholes ou les Polypes Volants, ne sont associées à aucune entité supérieure. D'autres, comme les Choses Très Anciennes ou les esprits de la Grande Race, ne s'intéressent absolument pas à la magie. On ne peut les considérer comme infé-

Que savent les investigateurs ?

À leur création, les investigateurs font partie de la masse aveugle. Ils ne savent rien de la véritable nature de l'univers et de la place de l'humain dans celui-ci. Peu à peu, au fil des scénarios et de leur perte de Santé Mentale, ils lèvent le voile sur la réalité et commencent à vivre en marge du consensus socialement admis.
La seule exception à ce cas de figure est l'acquisition de la compétence *Mythe de Cthulhu* dès la création (cf. *Le Mythe dès la création*, p. 51) à un faible niveau. Auquel cas l'investigateur aura de vagues notions concernant cette terrible réalité, et il sera déjà sur la voie menant à son inexorable perte.

Et si les investigateurs font partie d'une organisation ou des autorités ?

Il est possible que les investigateurs fassent partie d'une organisation officielle, que ce soit la police, un service gouvernemental ou autre. En ce cas, leurs collègues et leur hiérarchie feront probablement partie de la masse aveugle. Le gardien pourrait aussi développer une intrigue en toile de fond sur une théorie du secret ou du complot, que cache ladite organisation.



La précision clinique

Dans les récits de H.P. Lovecraft, l'exactitude historique et scientifique est au service du récit et de l'horreur. Au travers de détails anodins, comme une longitude et une latitude, Lovecraft avait pour habitude d'installer l'horreur dans la réalité, en accréditant celle-ci par ces détails précis et vérifiables. Dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, cette même précision peut remplir la même fonction, et renforcer d'autant les scénarios

rieures ou supérieures qu'en fonction du danger relatif qu'elles représentent.

À l'aube du Cambrien, des êtres connus sous le nom de Choses Très Anciennes ont débarqué sur Terre. Ils se sont installés sur la plupart des continents, ont livré des guerres à d'autres races et ont finalement été repoussés dans l'Antarctique. Les Choses Très Anciennes ont alors créé – peut-être par erreur – des organismes qui ont évolué pour devenir des dinosaures, des mammifères et des hommes. Elles sont également à l'origine des horribles Shoggoths, dont la révolte fut la cause de leur semi-extinction.

Il y a de cela bien des éons, des créatures terrestres en forme de cônes ont vu leurs esprits dominés par des êtres mentaux venus des étoiles, que l'on connaît sous le nom de Grande Race. Ces êtres ont survécu dans leurs corps d'adoption depuis l'époque des créatures terrestres les plus anciennes jusqu'à il y a 50 millions d'années environ. C'est alors qu'ils ont été exterminés par les terribles Polypes Volants, venus d'outre espace, qu'ils étaient parvenus à emprisonner dans de vastes cavernes souterraines. Mais, quand cela s'est produit, la Grande Race avait déjà eu le temps de transférer dans l'avenir l'esprit de ses membres afin qu'ils échappent à la destruction.

Les Larves Stellaires de Cthulhu ont débarqué sur la Terre et conquis de vastes territoires émergés dans l'Océan Pacifique originel. Mais elles y ont été prises au piège, quand ces terres se sont abîmées dans les flots.

Les créatures appelées Fungi de Yuggoth (ou Mi-Go) ont établi leur première base sur notre planète au cours du Jurassique, il y a de cela une centaine de millions d'années. Avec le temps, elles ont graduellement limité l'étendue de leurs colonies aux sommets de certaines montagnes où elles entretiennent encore quelques exploitations minières ou autres.

Des dizaines d'autres races ont également participé à ce défilé antédiluvien, notamment le Peuple Serpent qui a édifié des cités et fondé une civilisation au cours du Permien, avant que les dinosaures n'aient fait leur apparition. Il en fut de même pour les créatures ailées qui ont succédé à la Grande Race de Yith. Les récits mentionnent même des races provenant du futur de notre globe, comme ces organismes ressemblant à des scarabées qui succéderont un jour à l'homme, ou comme ces araignées intelligentes qui constitueront la dernière forme de vie intelligente à exister sur Terre, dans quelques milliards d'années.

Pour l'heure, les Hommes partagent leur planète avec les Profonds et les Goules (qui entretiennent des rapports particuliers avec l'Humanité), ainsi qu'avec une poignée de Mi-Go. Les autres races ne viennent plus qu'occasionnellement sur notre monde et, la plupart du temps, elles sont endormies ou contraintes à l'inaction.

Le Mythe

Il nous a fallu attribuer des noms aux entités du Mythe, car nous ne connaissons pas leurs vrais noms et – en fait – nous ne savons même pas si elles en ont !

L'univers est gouverné par des êtres connus indifféremment sous les noms de Dieux Très Anciens, Dieux Extérieurs ou Autres Dieux. La plupart de ces déités sont à la fois aveugles et stupides, et rares sont celles dont on connaît le nom. Ce sont toutes des créatures effroyablement puissantes d'origine extraterrestre, voire extra-cosmique.

Les Dieux extérieurs

Les Dieux Extérieurs règnent sur l'univers et – à l'exception de Nyarlathotep – ils ne se préoccupent guère de l'Humanité. Les hommes qui entrent en contact avec ces entités le payent toujours très cher, soit en perdant la raison, soit en perdant la vie. On ne connaît que quelques noms de Dieux Extérieurs. Contrairement aux monstruosités extraterrestres que sont les Grands Anciens, il semble que ce sont de véritables divinités qui personnifient peut-être certains principes cosmiques. Peu d'entre elles connaissent l'existence de l'Humanité et s'intéressent aux hommes. Mais quand c'est le cas, elles essayent pratiquement toujours de franchir une barrière cosmique ou dimensionnelle, pour venir semer la destruction sur notre planète. Toutes les races et déités inférieures du Mythe reconnaissent la suprématie des Dieux Extérieurs et beaucoup les adorent.

Les Dieux Extérieurs sont contrôlés, à un niveau ou à un autre, par leur messager et âme damnée, Nyarlathotep. Quand quelque chose les dérange, c'est toujours lui qui est dépêché sur place. Azathoth, sultan des démons et souverain du cosmos, tourbillonne follement au son d'une flûte démoniaque au centre de l'univers. Yog-Sothoth, son second ou son associé, omniprésent dans tout l'espace-temps – mais néanmoins contraint de résider au-delà de notre univers – ne peut être invoqué que par le biais de sortilèges puissants. Alors qu'il suffirait, en théorie, de voyager suffisamment loin dans l'espace pour le rencontrer. Azathoth est entouré d'un groupe de serviteurs et de Dieux Extérieurs qui dansent lentement. Aucun n'a de nom.

L'expression « Dieux Très Anciens » est parfois employée pour faire référence à une autre race de dieux, qui ont adopté une attitude de neutralité à l'égard des Dieux Extérieurs et qui sont peut-être leurs rivaux. S'ils existent vraiment, les Dieux Très Anciens ne semblent pas représenter pour l'Humanité un danger aussi grand que celui incarné par Azathoth et ses pairs. En fait, ils ont encore moins de contact avec les hommes. Le plus connu d'entre eux s'appelle Nodens.

Les Dieux Extérieurs et Très Anciens sont parfois désignés par l'appellation générique Autres Dieux, car ils règnent essentiellement sur les autres planètes, et non sur la Terre. Ils sont d'ailleurs rarement appelés sur notre monde, mais quand ils viennent, rien ne peut égaler les horreurs dont ils sont capables. (Pour ajouter à la confusion, précisons que quelques Dieux Extérieurs de second ordre sont appelés collectivement… Autres Dieux Inférieurs !)

Les races qui sont associées à ces divinités (Shantaks, Horreurs Chasseresses, Serviteurs des Dieux Extérieurs, Sombre Rejetons de Shub-Niggurath) font partie des créatures les plus rares.

Les Grands Anciens

Ils ne sont pas aussi « surnaturels » que les Dieux Extérieurs, bien qu'ils apparaissent tout aussi divins et effroyables qu'eux. Comme ils sont relativement plus proches de l'Humanité et se mêlent parfois de ses affaires, ils font fréquemment l'objet d'un culte. Ce sont généralement des clans ou des sectes secrètes qui les vénèrent, et non pas des fous isolés comme c'est souvent le cas pour les Dieux Extérieurs. Les disciples des Grands Anciens habitent souvent les régions les plus reculées de notre globe. Les adorateurs et les monstrueux serviteurs de ces créatures font partie des adversaires que les investigateurs rencontrent le plus souvent.

Les Grands Anciens apparaissent comme des créatures extraterrestres immensément puissantes dotées de capacités quasi surnaturelles, sans cependant être de véritables divinités, contrairement aux Dieux Extérieurs. Chacun est indépendant des autres et la plupart semblent avoir été temporairement emprisonnés d'une manière ou d'une autre.

Il est dit que « lorsque les étoiles sont favorables », les Grands Anciens sont capables de plonger de monde en monde, alors que si les astres ne sont pas propices, ils ne peuvent pas vivre. L'expression « ne peuvent pas vivre » ne signifie pas pour autant qu'ils sont morts, comme le rappelle le fameux verset du Necronomicon...

N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort.

La plus célèbre création de Lovecraft est Cthulhu, un Grand Ancien. Il dort, avec les autres membres de sa race, dans une vaste tombe qui repose au fond de l'Océan Pacifique. Il est le plus important des Grands Anciens qui résident sur Terre. D'autres habitent en effet notre monde, mais ils sont moins puissants et moins libres que lui. Ainsi, Ithaqua, le Marcheur du Vent, ne peut se déplacer que dans les latitudes arctiques. Hastur l'Indicible, quant à lui, demeure dans les parages d'Aldébaran et Cthugha vit à proximité de Fomalhaut. Divers Grands Anciens infestent certainement d'autres mondes et il doit être courant de trouver des planètes soumises à leur domination. Quoi qu'il en soit, si toutes sortes de Grands Anciens sont régulièrement invoquées ou adorés sur Terre, les récits laissent entendre que Cthulhu compte à lui seul plus de sectateurs qu'eux tous réunis. Des Grands Anciens mineurs, tels que Quachil Uttaus, n'ont d'ailleurs aucun adorateur, bien que certains sorciers connaissent des sortilèges permettant de les invoquer. Ils jouent un peu le rôle de « démons » au sein de la hiérarchie du Mythe.

Mais même Cthulhu n'est connu que d'un petit nombre de personnes et il est exceptionnel que les Grands Anciens se mêlent des affaires humaines. Certains commentateurs pensent d'ailleurs que ces entités supérieures ne tiennent pas compte des hommes. à leurs yeux, nous sommes négligeables et sans importance.



Contrôler une partie

Parfois, il arrivera qu'une partie menace de sombrer dans le chaos le plus complet. Il y a tellement de cas possibles (et tellement de remèdes envisageables) que nous nous contenterons ici de vous donner quelques conseils d'ordre général.

Les jeux de rôle ne sont pas si éloignés de la vie réelle ; respectez d'abord les joueurs, et seulement après les règles et situations particulières.

La qualité d'une partie peut souffrir quand un gardien cherche à être trop « parfait » – en accordant, par exemple, trop d'importance aux plans, aux monstres ou à la musique d'ambiance – au point d'en arriver à négliger les joueurs.

Traitez ces derniers comme vos amis, pas comme des personnes que vous devez impressionner à tout prix. N'oubliez pas que les joueurs sont là avant tout pour s'amuser et surmonter des épreuves ensemble. Le reste est secondaire.

En cas de conflit de personnalités opposant deux joueurs, lorsque le problème persiste plusieurs soirs de suite malgré toutes vos tentatives de conciliation, demandez à l'un des joueurs concernés de partir, si vous ne voulez pas que la situation continue à se dégrader indéfiniment.

Si tous vos efforts échouent, arrêtez la partie en expliquant bien pourquoi vous agissez ainsi. Essayez alors d'amener vos joueurs à prendre de bonnes résolutions et indiquez-leur comment vous voudriez que les choses se passent la prochaine fois.

N'ayez pas peur de faire des compromis. Le gardien contrôle la partie, mais les joueurs ne sont pas obligés de jouer.

Les Contrées du Rêve

Puissent les Dieux me prendre en pitié, pour autant qu'ils existent, et veiller sur ces heures où aucun effort de volonté, ni aucune drogue due à l'ingéniosité de l'homme ne peuvent me préserver des abîmes du sommeil. La mort est miséricordieuse, car elle est sans retour; or il ne peut plus y avoir de repos pour celui qui est revenu, hagard et instruit, des antichambres de la nuit.

H.P. Lovecraft

Conseil au gardien
Certains scénarios ou campagnes emmèneront les joueurs vers les Contrées du Rêve. Ce court chapitre vous explique comment utiliser cet univers déroutant sans pour autant devoir recourir au supplément *Les Contrées du Rêve* qui leur est dédié.

Le « cycle » des Contrées du Rêve

Le récit le plus important de ce cycle onirique est sans aucun doute « A la Recherche de Kadath », qui recèle de nombreuses descriptions de lieux et d'habitants du pays des rêves. Mais d'autres nouvelles sont également intéressantes et évocatrices: *Les Chats d'Ulthar, Le Bateau Blanc, Celephaïs, Les Autres Dieux, Polaris, La Quête d'Iranon », Hypnos, La Malédiction de Sarnath* et *La Clé d'Argent*.

Tous les récits d'horreur de Lovecraft n'ont pas pour cadre le monde réel des années 20 et 30. Influencé en cela par Lord Dunsany, il a également écrit une série de nouvelles, plus ou moins liées les unes aux autres, ayant pour thème le monde des rêves, une terre obscure où dansent des dieux étranges et où de courageux rêveurs en quête de savoir affrontent des visions terrifiantes. Ces histoires comptent parmi les plus poétiques de son œuvre.
Dans *L'Appel de Cthulhu*, les Contrées du Rêve de Lovecraft peuvent être employées aussi bien pour des aventures occasionnelles hors du monde réel, que pour de dramatiques visions ou quêtes oniriques se déroulant par-delà le mur du sommeil.

A propos des Contrées du Rêve

L'univers onirique est très éloigné de notre Terre, aussi bien du point de vue géographique que technologique. Les avatars et artefacts de notre vingtième siècle sont inconnus dans ce monde qui rappelle beaucoup le Moyen Âge et l'Antiquité. Ses villes sont d'immenses agglomérations aux terrasses baignées de soleil, ou de sinistres métropoles pleines d'obscures tours inclinées et d'ombres tenaces. Reportez-vous aux nouvelles de Lovecraft afin d'être capable de dépeindre avec des détails pittoresques ces fabuleux royaumes.
Ulthar, où les chats se prélassent dans des ruelles pavées, est le premier village que visitent la plupart des rêveurs. Celephaïs, la plus merveilleuse de toutes les cités, a été édifiée avec des pierres provenant des songes du Roi Kuranes, le plus grand rêveur que le monde ait connu. Sarnath, après avoir été anéantie par une terrible catastrophe, est devenue une nécropole. Les visages des dieux sont sculptés dans le roc du Mont Ngranek, et de répugnantes Maigres Bêtes de la Nuit tiennent à distance les téméraires qui seraient tentés par l'ascension de ce redoutable sommet. Kadath, dans le Désert Glacé, est une chaîne montagneuse sans fin qui surplombe le maléfique Plateau de Leng, dont les hommes sensés ne parlent qu'à voix basse.

Ces lieux sont tous situés en surface, mais il existe aussi sous terre de gigantesques territoires plongés dans une nuit perpétuelle. Un rêveur infortuné arrive parfois dans la Vallée de Pnath, où de monstrueux Bholes creusent aveuglément au milieu de montagnes d'ossements. Les Pics de Thok s'élèvent, gris et silencieux, au-dessus d'un vallon nitreux. Pour quitter cet enfer, il faut gravir la Tour de Koth, dans la cité des Gugs, et ouvrir à son sommet la trappe de pierre qui donne sur la réconfortante clarté du Bois Enchanté.

Les créatures des Contrées du Rêve

Les dieux de cet univers sont Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, Bast, Bokrug, Hypnos, Nodens et Nyarlathotep. Parmi les créatures qui y vivent, citons: Les Araignées de Leng, les Bêtes Lunaires, les chats, les Dholes, les Ghasts, les Goules, Les Gnoph-keh, les Gugs, les Maigres Bêtes de la Nuit et les Shantaks. Randolph Carter, quant à lui, est un rêveur accompli, alors que l'artiste dément Richard Upton Pickman est devenu une Goule des Contrées du Rêve après avoir disparu de son atelier de Boston.
Cette liste non exhaustive recense seulement quelques êtres décrits dans le présent livre. Il en existe cependant beaucoup d'autres, comme les curieux Zoogs, les immondes Hommes de Leng et les timides Buopoths. Les investigateurs pourront également rencontrer d'autres rêveurs, leurs meilleurs amis comme leurs pires ennemis. Un mendiant de notre monde pourra très bien être un monarque des Contrées du Rêve, alors qu'un diplomate sera un simple forgeron.

En songe

Les scénarios se déroulant dans les Contrées du Rêve ont toujours une ambiance et un ton bien particuliers. Comme les investigateurs sont censés rêver, le gardien n'est pas tenu de respecter les règles habituelles de la logique, de la cohérence et du réalisme. Prodiges et magie sont monnaie courante. Les aventures de ce genre devraient être aussi étranges que mystérieuses et se distinguer par une atmosphère d'irréalité et de stupéfiantes visions mêlant horrible et merveilleux. L'univers onirique abrite en effet des contrées fabuleuses qui sont à la fois fantastiques et terrifiantes. Les investigateurs n'auront toutefois pas à craindre pour leur intégrité physique, même si certains cauchemars seront susceptibles de mettre en péril leur esprit et leur santé.

Entrer dans les Contrées du Rêve

Pour être en mesure de pénétrer dans les Contrées du Rêve, les investigateurs doivent obligatoirement dormir. Il existe plusieurs possibilités:

- Soit réussir un test en *Mythe de Cthulhu* afin de découvrir seuls l'entrée de cet univers. Ce test ne peut être tenté qu'une fois toutes les 2D6 semaines consacrées à rêver
- Soit employer des drogues (comme la *Silene Capensis*, cf. p. 165), des sortilèges, des objets enchantés ou toute autre méthode imaginable

L'entrée des Contrées du Rêve est un grand escalier qui descend les soixante-dix marches du sommeil léger par lesquelles on accède à la Caverne de la Flamme. C'est là que demeurent deux prêtres barbus, Nasht et Kaman-Thah, qui sont chargés d'empêcher les imprudents de s'introduire inconsidéré-

ment dans l'univers des songes. Ils scrutent l'âme de chaque nouveau rêveur avant de décider s'ils peuvent le laisser passer. Le rêveur empruntera alors les sept cents degrés qui mènent jusqu'aux Portes du Profond Sommeil. Ces dernières s'ouvrent sur le Bois Enchanté, d'où il pourra se rendre à la cité voisine d'Ulthar… s'il ne tombe pas en chemin dans une embuscade tendue par les vicieux Zoogs tapis dans les ombres du sous-bois.
Les prêtres permettront au rêveur de passer si le total des points en *Santé Mentale* et *Mythe de Cthulhu* est au moins égal à 75.

Sortir des Contrées du Rêve

Un songe, en règle générale, dure assez longtemps pour qu'il soit possible de terminer le scénario en cours. Une heure de sommeil correspond approximativement à une semaine dans les Contrées du Rêve, mais ce rapport est susceptible d'être modulé en fonction des besoins du scénario.
Lorsqu'ils se réveilleront, les investigateurs pourront être portés à croire que leur aventure « n'était qu'un rêve », à moins qu'ils n'en gardent aucun souvenir. Ils devront effectuer un test d'*Intuition*. Si celui-ci est raté, ils n'auront droit à aucun test d'expérience, sauf pour les compétences *Rêver* ou *Savoir Onirique*. Ils oublieront également tout ce qu'ils auront pu apprendre pendant leur sommeil, mais ils ne récupéreront pas de *Santé Mentale*, ni ne perdront les points acquis en *Mythe de Cthulhu*.

Réalité onirique

Les règles qui suivent s'appliquent lorsque des personnages endormis se rendent dans les Contrées du Rêve.

Santé Mentale

Dans les Contrées du Rêve, on peut perdre de la *Santé Mentale* de la même façon que dans le monde éveillé, mais les conséquences sont différentes. Si un investigateur en perd plus de cinq points lors d'une seule rencontre et rate un test d'Intuition, il sera alors victime d'un ***Effet Cauchemardesque*** (cf. la table ci-dessous). S'il perd tous ses points de *Santé Mentale*, il sera irrémédiablement fou à son réveil… s'il se réveille.

Blessures & mort

Les règles habituelles concernant les *Points de Vie* restent applicables. La compétence *Rêver* peut en outre servir à soigner des blessures. Il faut alors dépenser 1D3 *Points de Magie* pour récupérer 1 *Point de Vie*. Le corps physique d'un investigateur, qui reste endormi dans le monde réel, n'est toutefois jamais affecté par les dommages que subit son double.
Si celui-ci est tué dans les Contrées du Rêve, le personnage est aussitôt victime d'un ***Effet Cauchemardesque*** (cf. la table ci-dessous) et perd 1D10 points de *Santé Mentale*. Il sera en état de choc psychologique (cf. *Le choc Psychologique*, p. 104) lorsqu'il se réveillera et le gardien pourra alors décréter qu'il lui sera désormais impossible de s'aventurer à nouveau dans l'univers onirique.
À l'inverse, les investigateurs qui meurent dans le monde réel auront la possibilité – en obtenant une réussite à un test de *Rêver* (cf. ci-contre) au moment de leur décès – de se réfugier dans les Contrées du Rêve pour y vivre éternellement. C'est ce qu'a fait le Roi Kuranes lorsqu'il est mort de froid dans les rues de Londres.

Deux compétences spécifiques

Les investigateurs acquièrent automatiquement les deux compétences ici présentées suite à un premier séjour dans les Contrées du Rêve. Elles fonctionnent comme toutes les autres compétences et évoluent de la même manière, par le biais des tests d'expérience. Elles doivent alors être notées sur la fiche de personnage dans la catégorie *Connaissance*.

Rêver
Chance de base = POU
Rêver permet à un rêveur de modifier à son avantage la réalité onirique. Son utilisation exige toujours le sacrifice d'un ou plusieurs Points de Magie. Elle sert également à combattre certains effets cauchemardesques.
Cette compétence peut être employée pour transformer un petit objet en quelque chose de différent, si on dépense pour cela 1D6 *Points de Magie* par point de TAI de l'objet en question. Il sera ainsi possible de métamorphoser un caillou en fruit, ou un tabouret en trône de marbre. Le rêveur doit préciser ce qu'il désire réaliser et dépenser les *Points de Magie* nécessaires, avant de tenter un test dans sa compétence en *Rêver*. Si celui-ci échoue, les *Points de Magie* seront perdus mais rien ne se produira.

Savoir Onirique
***Chance de base* = Mythe de Cthulhu/2**
Cette compétence représente le savoir relatif aux Contrées du Rêve dont dispose l'investigateur. S'il l'utilise avec succès, il obtiendra des renseignements concernant les lieux, l'histoire et les créatures de cet univers particulier.

Les Effets Cauchemardesques

Choisissez un effet approprié à la situation, ou lancez 1D100 afin d'en déterminer un au hasard.

0-10	Un objet, un vêtement ou un organe du rêveur s'évanouit dans le néant ou devient répugnant et horrible. Cet effet peut être inversé si sa victime réussit un test en *Rêver* et sacrifie un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie
11-20	Le rêveur se retrouve incapable de fuir efficacement. Le couloir dans lequel il se tient semble s'allonger à l'infini. Il ne peut progresser qu'à une allure désespérément lente, à moins qu'il te soit tout simplement paralysé ou collé au sol. Cet effet se dissipe une fois que le problème qui a provoqué la perte de *Santé Mentale* a été réglé ou a disparu
21-30	Le rêveur voit soudain son environnement s'estomper et il est transporté dans un lieu différent. Il pourrait se retrouver enfermé avec la menace qui lui a coûté de *la Santé Mentale* dans une pièce verrouillée… Cet effet peut être inversé si le rêveur réussit un test de *Rêver* et dépense un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie
31-40	Un des compagnons du rêveur (mais pas un rêveur), une plante ou un animal proche se transforme en un effroyable monstre ressemblant à celui qui lui a fait perdre des points de *Santé Mentale*. Cet effet peut-être inversé si le malheureux réussit un test de *Rêver* et sacrifie un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie
41-50	Une ancienne blessure, lésion, maladie ou malformation réapparaît, douloureuse et terrifiante et gêne le rêveur. Cet effet peut être inversé si sa victime réussit un test de *Rêver* et dépense un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie
51-60	Le rêveur se réveille et ne parvient plus à faire la différence entre le rêve et la réalité. Il est complètement désorienté (malus de -20 % à toutes ses actions) et n'arrive pas à orienter ses activités oniriques vers un être, un lieu ou un événement particulier des Contrées du Rêve, tant qu'il n'a pas bénéficié d'un test réussi en *Psychanalyse* ou avant qu'un certain délai, déterminé par le gardien, ne se soit écoulé
61-70	Confrontez la perte de *Santé Mentale* à l'INT du rêveur sur la *Table de Résistance*. Si l'INT est vaincue, le personnage se réveille instantanément et ses cheveux virent au blanc ou commencent à tomber
71-80	Confrontez la perte de *Santé Mentale* au POU du rêveur sur la *Table de Résistance*. Si le POU est vaincu, le personnage se réveille instantanément, affligé d'un tic nerveux choisi par le gardien en s'inspirant des troubles du comportement page 109.
81-90	Confrontez la perte de *Santé Mentale* à la CON du rêveur sur la *Table de Résistance*. Si la CON est vaincue, le personnage se réveille et est aussitôt victime d'un arrêt cardiaque. Il devra alors obtenir une réussite spéciale sur un test d'*Endurance*, sans quoi il meurt. En cas de succès, il perd néanmoins un point de CON
91-00	Tout autre effet approprié, à la discrétion du gardien. En général, pour que le corps physique d'un investigateur soit affecté, il faut que celui-ci soit réveillé. Si c'est le corps onirique qui est touché, le personnage aura la possibilité de régler ses problèmes en réussissant un test de *Rêver* et en sacrifiant un nombre adéquat de *Points de Magie*

Les styles de jeu

Cette édition de *L'Appel de Cthulhu* ne propose pas moins de trois styles de jeu différents ! Le style classique « puriste » qui s'imprègne de l'ambiance des nouvelles de H.P. Lovecraft. Un style plus orienté enquête, comme l'ont développé certains de ses héritiers. Et enfin un style pulp, orienté aventure « plus grande que la vie », qui était un genre particulièrement prisé dans les années vingt et trente. Ces trois styles permettent à chaque table de trouver plaisir à jouer *L'Appel de Cthulhu* selon ses habitudes et ses envies.

Choisir son style de jeu

Pour choisir le style de jeu qui convient le mieux à la table, le gardien, après avoir lu avec attention les descriptifs qui suivent, devrait se concerter avec ses joueurs afin de cerner leurs envies. Par ailleurs, les scénarios indiquent pour quel style de jeu ils ont été écrits, ce qui peut en faciliter le choix. Bien entendu, chaque gardien est libre d'adapter ceux-ci au style qui lui convient le mieux.

Pour chaque style sont données des inspirations variées qui sont autant de sources de référence possible pour se faire une idée précise du style de jeu. Dans la mesure du possible, le gardien devrait prendre le temps de lire ou regarder au moins une ou deux de ces références afin de s'en imprégner.
Enfin, pour chaque style sont données les fiches techniques types de scénarios. Ce sont des exemples (cf. *Jouer les scénarios du commerce*, p. 209) qui ont pour objet d'indiquer clairement les différences entre chaque style.

Horreur Lovecraftienne

Les personnages sont confrontés à une horreur intangible contre laquelle ils ne peuvent lutter, sinon en se condamnant eux-mêmes

Définition du genre

L'*Horreur Lovecraftienne* se caractérise par le quotidien qui bascule dans l'épouvante. Les protagonistes sont des gens ordinaires, des intellectuels principalement. Leur esprit est éprouvé par la découverte de l'ignoble réalité du Mythe et de l'insignifiance de l'humain face aux entités et à l'univers. Il n'en résulte que folie, désespoir, épouvante et un sentiment de fin inexorable et atroce. Les fondements de la morale sont balayés, et l'ego surdimensionné de l'homme réduit à néant d'une simple pichenette. Car même si le voile de la réalité se lève peu à peu, il restera toujours fragmentaire. Dans ce style, le fantastique est horrible en soi.

Règles conseillées

Aplomb : 0 point – ÉDU x 20 et INT x 10

Le présent ouvrage est conçu pour ce style de jeu par défaut. Les règles partent du principe que tout est un adversaire potentiel et que l'humain est fragile. Néanmoins, il est conseillé de limiter les combats et les poursuites, de ne pas faire du spectaculaire en Horreur Lovecraftienne.

Conseils : Les investigateurs devraient avoir 50 points de SAN au moins à la création. Par ailleurs, ce style de jeu devrait être empreint de désespoir. De fait, si le gardien le souhaite, il peut ne pas donner d'expérience et ne pas faire évoluer les investigateurs.

Occupations typiques

Les occupations les plus adaptées à ce style de jeu sont : Universitaire, Médecin, Dilettante, Homme de Foi, Journaliste, Artiste.

Éléments de scénario type

Des personnes ordinaires se retrouvent confrontées à l'épouvante, voire à la terreur. Le quotidien bascule peu à peu dans le fantastique qui apporte une révélation sur la réalité, dévoilant une infime partie de l'horreur du Mythe. Les scénarios se caractérisent par des recherches d'informations en bibliothèque pour comprendre ce qui se passe, et par peu de combats et de poursuites. Par contre, les interactions sociales sont nombreuses, et l'ambiance est primordiale. Les investigateurs sont rarement armés et les combats souvent mortels. Ils perdent peu à peu de leur Santé Mentale, les laissant abasourdis par l'horreur qu'ils découvrent.

Fiche technique type

La fiche technique type d'un scénario *Horreur Lovecraftienne* se présente généralement comme suit :

Investigation	●●●●○
Action	●○○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○

Inspirations

Livresques

Les textes de Lovecraft et du cercle Lovecraftien avec des auteurs tels que Clark Ashton Smith, Robert Bloch (plus particulièrement la première partie de *Retour à Arkham*), Sprague de Camp, August Derleth. Ainsi que les textes de Robert W. Chambers et Arthur Machen qui ont inspiré H.P. Lovecraft.
Jean Ray : L'ensemble de ses contes fantastiques
Edmond Hamilton : Le Dieu Monstrueux de Marmurth
William Hodgon : Les Canots du Glenn Garrig
Bram Stocker : Le joyau des sept étoiles, Le repaire du vers blanc

Jeux

Tous les scénarios existants pour *L'Appel de Cthulhu* depuis 30 ans

Films

La série des Hellraiser (1988 à 2005), Les Autres (2001), La Momie (1933), Maléfique (2003), The Ruins (2008), Rec• (2008), Détour Mortel (2003), The Call of Cthulhu (2005), The Thing (1982), Necronomicon (1994), Les yeux sans visage (1960), Cthulhu (2008)

Séries

Fear Itself, Masters Of Horror

Investigation Occulte

Les personnages utilisent les techniques d'investigation pour affronter un danger sournois et ils peuvent espérer le repousser

Définition du genre

L'*Investigation Occulte* est très proche de l'*Horreur Lovecraftienne*, à ceci près qu'elle met en scène des professionnels de l'investigation qui combattent l'horreur. Ils ont une faible lueur d'espoir, qui peu à peu est réduite à néant, grignotée par le Mythe. Enquêtes & mystères, lutte active mais désespérée contre les adorateurs, sont le quotidien de ces investigateurs qui pourront tenter de rallier du monde à leur cause. La lutte est perdue d'avance, mais le jour où ils en prendront conscience, il sera déjà trop tard pour le salut de leur esprit.

Règles conseillées

Aplomb : 1 point – ÉDU x 30 et INT x 15

Très semblable à l'*Horreur Lovecraftienne*, toutes les règles présentées sont applicables à ce style. Cependant, les combats peuvent êtres plus relevés et les poursuites plus fréquentes.

Occupations typiques

Les occupations les plus adaptées à ce style de jeu sont : Détective, Médecin, Universitaire (scientifique), Journaliste, Homme de Foi (médium,...), Militaire.

Éléments de scénario type

Les scénarios de ce style sont typiquement des scénarios d'investigation, faits pour des professionnels qui ont accès à des ressources comme un laboratoire d'analyse, les fichiers d'empreintes, etc. Les investigateurs acquièrent des connaissances leur permettant de lutter contre l'innommable, et font souvent partie d'une organisation secrète disposant de ressources limitées. Par ailleurs, ils sont eux-mêmes membres d'une agence ou d'une organisation officielle, ont une plaque, et une arme (mais ont pour obligation de s'en servir dans un cadre légal). Hormis ces particularités, les scénarios de ce style sont très proches de l'*Horreur Lovecraftienne*, mais permettent d'impliquer les investigateurs par le biais de « missions » et sont plus orientés action.

Fiche technique type

La fiche technique type d'un scénario *Investigation Occulte* se présente généralement comme suit :

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○

Inspirations

Livresques

Jean Ray : La série des Harry Dickson
William Hodgon : Carnaki et les Fantômes
Lin Carter : Le professeur Anton Zarnak (notamment la nouvelle *La malédiction du pharaon noir*)
Conan Doyle : Au pays des Brumes et les nouvelles fantastiques de Sherlock Holmes
Seabury Quinn : Les aventures de Jules de Grandin
Robert Bloch (plus particulièrement la seconde partie de *Retour à Arkham*)

Jeux

Delta Green, Delta Green Countdown, Conspiration X

Films

Cabal (1990), Dracula (1992), Les Récupérateurs de Cadavres (1945), Les Poupées du Diable (1936), La Fin des temps (1999), Seven (1996)

Séries

X-Files (plus particulièrement les épisodes « fantastiques »), Supernatural

Aventure Pulp

Les personnages vivent des aventures extraordinaires aux quatre coins du globe. Le fantastique n'est qu'un prétexte à l'aventure. Ils ont toujours un moyen de vaincre

Définition du genre

L'*Aventure Pulp* est un style où l'action prime sur tout le reste. L'intrigue est relativement simple, laissant la part belle à l'exotisme et à l'aventure humaine. Les personnages sont des héros au-dessus de la moyenne, doués dans de nombreux domaines, qui vivent des aventures incroyables et sont aptes à faire face aux situations les plus extraordinaires. Dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, le Mythe n'est présent qu'en toile de fond, prétexte à l'aventure plus que véritable moteur de celle-ci. Le choix crucial et le dilemme font partie intégrante de ce style qui met à l'honneur l'Homme face à lui-même.

Règles conseillées

Aplomb : 2 points – ÉDU x 40 et INT x 20

Les personnages sont des héros qui guérissent vite, qui n'hésitent pas à se lancer dans la mêlée, le tout sur un rythme effréné. De fait, sur l'ensemble des règles présentées dans le présent ouvrage, il est conseillé d'ignorer les règles d'hémorragie et de séquelles.

Conseil : Afin de rendre pleinement l'ambiance pulp et héroïque, le gardien peut faire créer les investigateurs avec 2D6+6 au lieu de 3D6 pour les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX et APP.

Occupations typiques

Les occupations les plus adaptées à ce style de jeu sont : Baroudeur, Explorateur, Détective, Journaliste, Universitaire, Dilettante, Militaire.

Éléments de scénario type

Dans le style *Aventure Pulp*, les scénarios sont orientés action, combats et poursuites, le tout dans une ambiance exotique teintée de romantisme. La femme fatale, les scientifiques fous, les plans diaboliques, et surtout les « masterminds » (génies du crime), y sont monnaie courante. Dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, il est possible de mettre en avant les actes de savants fous qui jouent avec une science inconnue issue du Mythe, ou des archéologues obsédés par un secret qui en réalité cache une puissance innommable. Cependant, le Mythe n'est présent qu'en arrière-plan le plus souvent, et ce style de jeu se prête particulièrement aux scénarios d'où le Mythe est absent.

Fiche technique type

La fiche technique type d'un scénario *Aventure Pulp* se présente généralement comme suit :

Investigation	●●○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●○○○
Mythe	●○○○○

Inspirations

Livresques

Sax Rohmer : Le cycle de Fu Manchu
R. E. Howard : Wild Bill Clanton, Kirby O'Donell, Steve Harrisson
Noël Simsolo : La série d'Edgar Flanders
Clive Cussler
Elizabeth Peters : La série des enquêtes d'Amelia Peabody
Conan Doyle : La série des aventures du Professeur Challenger (Le Monde perdu,...)
Edgar Rice Burroughs : Pellucidar, Tarzan,...
R. H. Haggard : Le cycle de She, le cycle d'Allan Quatermain, Le peuple du brouillard, Le jour où la terre trembla

Films

Le Secret de la Pyramide (1986), Dr Cyclops (1940), Indiana Jones (1984), La Momie (1999), Voyage au Centre de la Terre (1959 et 2008), Les Aventuriers du Bout du Monde (1983), Le Trésor de la Sierra Madre (1948), L'Homme qui voulut être Roi (1975), La Créature du Lagon Noir (1954), La série des Tarzan (1932 à 1948), L'île sur le Toit du Monde (1974)

Jeu

Daredevil, Hollow Earth Expedition, Arkeos, Expédition Altiplano, Raiders Of Adventure

Séries

Les serials des années 20 et 30 (Perils of Nyoka, Dardevils of the Red Circle, The Drums of Fu Manchu, Dr Satan, Tim Tyler's Luck,...), The Young Indiana Jones Chronicles, The Tales From The Golden Monkey (Jack Cutter), Franck Buck chasseur de fauves

Les scénarios du commerce

Un très grand nombre de scénarios sont disponibles pour *L'Appel de Cthulhu*, que ce soit dans le commerce ou sur internet. Et tous sont compatibles avec la présente édition. Cependant, à partir de celle-ci, les scénarios sont normés de sorte à en faciliter l'approche pour les gardiens, notamment au travers d'une page de garde qui résume l'intrigue complète.

Les scénarios antérieurs à la présente édition

D'innombrables scénarios, amateurs ou professionnels, ont été écrits pour *L'Appel de Cthulhu* en près de 30 ans. La seule modification à apporter pour les rendre totalement compatibles avec la présente édition est l'indication de Santé Mentale minimale (cf. p. 101), ce qui est très rapide à faire ! La plupart de ces scénarios se basent sur une trame classique comme décrite dans l'encadré ci-contre.

Les scénarios de la présente édition

Chaque scénario de cette nouvelle édition de *L'Appel de Cthulhu* est accompagné d'une fiche de présentation en une page, comme celle présentée ci-contre. Elle a pour objectif de permettre au gardien de se faire une idée précise du scénario, et de savoir en cinq minutes de lecture s'il convient à sa table, à l'ambiance qu'il souhaite, etc. Elle résume l'intrigue, les tenants et aboutissants, les implications des investigateurs et des PNJ. Revue de détail :

Scénario 1

Un Phare dans la Nuit

Où les investigateurs rencontrent l'épouvante dans un phare de la mer d'Irlande

Titre

Le titre du scénario, qui en général est signifiant par rapport au contenu et à l'ambiance.

Visuel

Un peu à l'idée d'une affiche de film, chaque scénario est accompagné d'un visuel qui pose l'ambiance de l'aventure.

Pitch

Une phrase courte qui décrit ce à quoi vont être confrontés les personnages.

En quelques mots...

Ce résumé fournit au gardien toutes les clefs essentielles pour avoir une vue d'ensemble de l'intrigue, ainsi que le déroulement probable de celle-ci.

À l'affiche

Ici sont résumées les principales factions, PNJ ou objets importants du scénario, que vont rencontrer les investigateurs et ayant une importance dans l'intrigue, que ce soit les alliés ou les adversaires.

Implication des investigateurs

Différentes accroches possibles sont ici listées pour impliquer les investigateurs dans le scénario. Le gardien reste libre d'en trouver d'autre, bien entendu.

Option : Résumé de l'épisode précédent

Le résumé de l'épisode précédent remplace l'implication des investigateurs pour les scénarios de campagne (hormis le premier de la campagne). Ce résumé du scénario précédent, ou de la situation, permet de se remémorer les éléments clefs déjà vécus.

Enjeux et récompenses

Ici sont indiqués les principaux enjeux du scénario et les récompenses qu'il est possible d'y obtenir.

Ambiance

Ce paragraphe décrit l'ambiance générale du scénario au gardien. Il peut contenir des références cinématographiques, littéraires ou musicales afin de l'aider dans sa mise en scène.

Définitions de la fiche technique

La fiche technique permet en un coup d'œil de situer le style du scénario. Elle est composée de 5 éléments notés de 1 à 5 chacun. 15 points sont systématiquement répartis entre ces 5 éléments, avec une note moyenne de 3. Un élément peut être noté 0.

Investigation

Indique si le scénario est plus du type investigation ou s'il est simple avec une piste limpide à suivre :

1 Cousu de fil blanc, l'intrigue est claire et mène d'un point A à un point B

3 Le scénario recèle beaucoup d'indices à découvrir

5 Enquête aux multiples possibilités, avec des fausses pistes

Action

Indique si le scénario comporte beaucoup de scènes d'action ou si celle-ci est secondaire :

1 Très peu d'action, voire aucune

3 Quelques scènes d'action qui rythment le scénario

5 Scènes d'action endiablées et nombreuses

Exploration

Indique si les investigateurs seront amenés à effectuer ou non beaucoup d'exploration de lieux et de voyages :

1 Huis clos, le scénario se déroule dans une demeure ou une petite ville

3 Peu de périples, le scénario se limite à l'échelle d'une ville ou d'une région

5 Grands et longs voyages durant lesquels surviennent beaucoup d'événements

Interaction

Indique si le scénario est plus orienté ambiance et interaction avec les PNJ ou plus orienté intrigue et événements avec beaucoup de choses à faire :

1 Orienté intrigue et événements

3 L'ambiance est importante dans le scénario, mais pas primordiale

5 Orienté ambiance et interactions sociales

Mythe

Indique à quel point le Mythe est présent dans le scénario :

1 Présence ténue du Mythe, en arrière-plan

3 Forte présence du Mythe, adorateurs, créatures

5 Confrontation directe avec des créatures/divinités majeures du Mythe

Style de jeu

Indique pour quel style de jeu le scénario est prévu : *Horreur Lovecraftienne, Investigation Occulte,* ou *Aventure Pulp.*

Difficulté

Le scénario est-il prévu pour des investigateurs fraîchement créés ou des investigateurs ayant plusieurs points d'Aplomb et des compétences augmentées ? Trois niveaux de difficulté peuvent être indiqués :

- **Débutant** moins de 2 scénarios joués
- **Éprouvé** de 4 à 5 scénarios joués
- **Chevronné** au-delà de 5 scénarios joués

Durée estimée

Indique la durée estimée du scénario, exprimée en heures. (Le nombre d'horloges indiquant le nombre d'heures)

Nombre de joueurs

Indique le nombre de joueurs pour lequel le scénario a été prévu.

Types de personnages

Indique les types de personnages (occupations) pour lesquels le scénario a été écrit.

Époque

Indique l'époque dans laquelle se situe ce scénario : Années 20, années 30, contemporain,…

Avec ou sans Mythe ?

Bien que *L'Appel de Cthulhu* soit avant tout un jeu d'épouvante, il est parfaitement possible de faire jouer des scénarios sans aucun lien avec le Mythe. Enquête à la Agatha Christie, aventure exotique ou chasse au trésor sont autant de possibilités intéressantes à faire jouer, surtout dans les années vingt et trente.

Structure classique d'un scénario

Les scénarios se différencient essentiellement par leurs intrigues, la liberté d'action qu'ils laissent aux investigateurs, l'importance qu'ils accordent aux descriptions, la richesse de leurs détails, leurs points de départ et leurs conclusions. Le talent d'un gardien ou d'un auteur se manifeste à travers la manière dont il transcende et renouvelle les éléments composant son histoire.

La plupart des aventures de *L'Appel de Cthulhu* sont des mystères à élucider et leurs solutions lèvent un peu le voile sur l'horreur du Mythe et font prendre conscience aux investigateurs de leur insignifiance dans l'univers. Elles suivent généralement la même ligne de problèmes à résoudre et sont presque toujours présentées de la même façon. Voici comment est généralement organisée la structure d'un scénario de *L'Appel de Cthulhu* :

1 **Un mystère est exposé.** Cette introduction peut être particulièrement dramatique ou se réduire à une simple lettre. Elle doit en revanche être justifiée par les faits, même si les investigateurs n'y sont mêlés que par un concours de circonstances. Il est donc possible de lui trouver une explication

2 **Les investigateurs se retrouvent impliqués dans l'histoire.** Il faut donc qu'ils puissent s'intéresser à l'affaire. Les motifs potentiels ne manquent pas : Argent, réputation, amour, pitié, charité, inquiétude ou curiosité. Les joueurs doivent en trouver un qui leur convienne afin d'entrer dans l'esprit du jeu

3 **Les investigateurs tentent de cerner le problème.** Ils mènent l'enquête pour amasser des indices et des preuves. Dans les grands scénarios et les campagnes, cette phase est souvent très longue et peut entraîner diverses complications dont la résolution nécessite plusieurs parties. Les investigateurs rencontrent alors toutes sortes de gens et problèmes. Il peut se produire quelques combats et rencontres dangereuses, justifiés, pour la plupart, par le mystère central. C'est à ce stade que le gardien donne la plupart des descriptions et interprète le plus grand nombre de PNJ, ce qui prend nécessairement du temps

4 **Les investigateurs mettent à profit les indices qu'ils ont amassés pour faire face au danger.** Il peut s'agir d'une créature, d'adorateurs ou de tout autre chose, et les personnages doivent intervenir. Dans les scénarios courts, il n'y a souvent qu'une seule rencontre dangereuse. Et s'il peut y en avoir plusieurs dans les aventures ambitieuses, l'une d'elles est toujours plus importante que les autres et se produit au moment « paroxystique ». Pour le gardien, cette phase est plus simple que la précédente, car les investigateurs savent ce qu'ils doivent faire. Il doit toutefois s'arranger pour que les événements se déroulent de manière satisfaisante, afin que les joueurs aient l'impression d'être récompensés de leurs efforts, en particulier si des personnages ont déjà trouvé la mort

5 **Le problème est résolu.** L'aventure peut trouver ici sa conclusion définitive ou rebondir vers de nouveaux mystères. Les investigateurs regagnent des points de Santé Mentale s'ils ont réussi le scénario, ils peuvent effectuer leurs tests d'évolution. D'autres récompenses, comme des ouvrages du Mythe ou des artefacts, peuvent ouvrir la porte à de nouvelles aventures

Les Personnages Non Joueurs

Au cœur même du scénario, les Personnages Non Joueurs (PNJ) sont une part importante de *L'Appel de Cthulhu*. La plupart sont clairement définis dans les scénarios, mais le gardien peut avoir à improviser certains personnages en cours de partie, si les joueurs décident de suivre des pistes imprévues. Ce chapitre lui offre plusieurs possibilités pour ne jamais être pris au dépourvu, ou pour créer ses propres PNJ dans le cadre de scénarios de son cru.

Trois types de PNJ

Le gardien dispose de trois méthodes de création de PNJ. Une rapide pour les personnages non prévus ou peu importants dans l'intrigue. Une relativement rapide pour les personnages qui nécessitent plus de profondeur, que les investigateurs seront amenés à côtoyer. Et enfin, la dernière, qui nécessite de la préparation, qui est dédiée aux PNJ centraux des scénarios.

PNJ rapide

Une occupation, une personnalité, une attitude et une réaction = un PNJ en une ligne !

Cette méthode est idéale pour créer des PNJ à la volée selon les besoins en cours de partie. Besoin d'un malfaisant, d'un docker ou d'un inspecteur véreux? Il suffit de définir son occupation avec son degré de maîtrise, sa personnalité, son attitude et sa réaction. *Et voilà !*

Exemple : *Lou, pilote expert (75 %), insouciant, amical et vaillant*

Revue de détail de chacun des points définissant un PNJ rapide:

- **L'occupation** : C'est le métier qu'exerce le PNJ, ainsi que les compétences qu'il est censé maîtriser pour mener à bien son travail. Ainsi, pour un Policier, cela recouvre aussi bien la criminalistique que l'usage d'une arme et la vigilance. Le degré de maîtrise représente à quel point il est ou non doué dans ce domaine. Celui-ci est similaire aux niveaux amateur, professionnel et expert des investigateurs.
- **La personnalité**: C'est la manière d'être au quotidien du PNJ. C'est une aide d'interprétation pour le gardien
- **L'attitude**: Indique l'attitude qu'il a envers les investigateurs: Amical, neutre ou hostile
- **La réaction**: C'est la réaction du PNJ en situation de stress, ce qui diffère de sa personnalité. En effet, un individu à la personnalité effacée peut très bien se montrer agressif dès qu'il se sent en danger

Ces divers points sont détaillés et décrits ci après. En ce qui concerne les statistiques comme les Points de Vie ou les Caractéristiques, le gardien pourra se référer au tableau *Statistiques moyennes des PNJ*, ci-contre si le besoin s'en fait sentir en cours de partie. Il lui suffit de déterminer si le PNJ est faible, ordinaire ou supérieur pour connaître ses Points de Vie, etc. Par défaut, il faut considérer les PNJ rapides comme étant des gens aux caractéristiques ordinaires.

PNJ avancé

Une spécialité, une personnalité, une attitude, une réaction, une particularité et un niveau moyen pour chaque catégorie de compétence = un PNJ en deux lignes !

Les PNJ avancés sont importants pour l'intrigue, mais ne nécessitent pas pour autant des statistiques détaillées. C'est le cas du bibliothécaire qui détient un secret important, de la veuve du scientifique qu'il faut convaincre, ou encore de l'inspecteur qui mettra des bâtons dans les roues des investigateurs.

Ceux-ci sont définis à l'identique des PNJ rapides, mais de plus, leurs catégories de compétences ont chacune un niveau. Celui-ci indique un niveau moyen, et permet surtout de se faire une idée plus précise du PNJ. Le gardien pourra donc aisément faire réagir le PNJ dans toutes les situations.

Exemple: *Louis Diamonds, pilote expert* **(Piloter *75 %),*** *insouciant, amical et vaillant. Fumeur de barreaux de chaise Connaissance: 25 %, Savoir-faire: 25 %,* ***Sensorielle: 50 %,*** *Influence: 10 %,* ***Action: 50 %***

En plus des statistiques déjà vues pour le PNJ rapide, il suffit de définir les suivantes:

- **Un nom de famille**: Contrairement aux PNJ rapides, un PNJ avancé dispose d'un nom de famille, et pas uniquement d'un prénom ou d'un surnom
- **La spécialité**: Elle vient remplacer l'occupation. C'est la compétence la plus élevée du PNJ
- **La particularité**: C'est un trait distinctif du PNJ, qui en facilite la reconnaissance par les joueurs. Souvent caricatural, cela peut être un comportement, une manie, une habitude, une manière de parler, ou un phrasé typique
- **Les catégories**: En s'aidant du tableau *Statistiques moyennes des PNJ*, ci-dessous, le gardien peut aisément définir les scores de chaque catégorie de compétence pour affiner le PNJ. Ainsi, pour l'exemple donné, Lou, pilote, PNJ *Ordinaire*, il a fallu répartir les scores suivants: 50 %, 50 %, 25 %, 25 % et 10 % dans les cinq catégories. La catégorie principale étant celle dont dépend la compétence qui définit la spécialité du PNJ

PNJ central

Le PNJ central d'un scénario doit être défini à l'identique des investigateurs, avec au moins le même nombre de points que ceux-ci (cf. *Les styles de jeu*, p. 202). De plus, il sera important de bien définir ses motivations, ses manières de faire et son comportement, et plus généralement de bien définir sa personnalité.

Définitions des PNJ

Statistiques moyennes

Le tableau ci-dessous indique les statistiques moyennes des PNJ. Celui-ci est à utiliser pour les PNJ rapides et avancés si nécessaire en cours de partie ou à la création.

Rappel: Les niveaux de compétence

Amateur (25 %)
Professionnel (50 %)
Expert (75 %)

Les statistiques des PNJ

	Faibles	Ordinaires	Supérieurs
Carac. Principale	14	16	18
Carac. Moyenne	10	12	14
Attribut Moyen	60 %	70 %	80 %
Points de Vie	8	12	16
Impact	-2	0	+2
Sa spécialité	50 %	75 %	90 %
Catégories de compétences			
- Principale	50 %	50 %	75 %
- Secondaire	25 %	50 %	50 %
- Usuelle	25 %	25 %	50 %
- Usuelle	10 %	25 %	25 %
- Faible	10 %	10 %	25 %

La première moitié du tableau concerne tous les PNJ, en indiquant les statistiques utiles en cours de jeu. La seconde moitié permet de définir les PNJ avancés. De plus, il donne les statistiques pour les PNJ :

- **Faibles** : Ce sont les PNJ en dessous de la moyenne humaine. Le plus souvent des victimes, des gens du quotidien ou avec très peu de vécu, comme par exemple un jeune pilote ou un soldat conscrit
- **Ordinaires** : Ce sont les PNJ les plus courants, avec des statistiques dans la moyenne humaine. C'est le cas, par exemple, d'un pilote de ligne ou d'un militaire de carrière
- **Supérieurs** : Ce sont des PNJ au bagage important, qui ont roulé leur bosse, avec des statistiques au-delà de la moyenne. C'est le cas, par exemple, d'un ancien pilote de chasse reconverti dans l'aviation civile ou d'un militaire appartenant à une unité d'élite

Occupations

C'est le métier qu'exerce le PNJ, ainsi que les compétences qu'il est censé maîtriser pour mener à bien son travail.
Exemple : *Un policier aura aussi bien des notions de Bureaucratie, de Criminalistique, de Vigilance, de Perspicacité et d'Armes à feu.*

Vous trouverez ci-dessous 25 occupations typiques de *L'Appel de Cthulhu* dont vous aurez sans doute besoin en cours de partie.

Personnalité

C'est la manière d'être au quotidien du PNJ, son comportement. Elle indique au gardien comment interpréter celui-ci. Vous trouverez ci-dessous 20 personnalités courantes dont vous pouvez vous inspirer.

Attitude

Quelle est l'attitude du PNJ vis-à-vis des investigateurs ? Celle-ci n'est pas nécessairement définie, car elle peut varier durant le scénario. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au chapitre *Gérer les interactions sociales*, p. 123. Le modificateur indiqué s'applique aux compétences d'influence des investigateurs.
Amical : + 20 %
Neutre : 0 %
Hostile : -20 %

Réaction

La réaction du PNJ, comme son nom le laisse supposer, indique la manière dont va réagir le PNJ en situation de stress. Elle diffère de la personnalité du PNJ ; un individu à la personnalité effacée peut très bien se montrer agressif dès qu'il se sent en danger ! Vous trouverez ci-dessous 15 réactions typiques et fréquentes dont vous pouvez vous inspirer.

Occupations

- **Agent gouvernemental** : Toute personne travaillant pour une institution gouvernementale : Agence fédérale, agent du fisc, douanier,...
- **Antiquaire** : Personne vivant du commerce des antiquités, acquises légalement ou non
- **Archéologue** : Scientifique étudiant les vestiges du passé ou chasseur de trésor
- **Artiste** : Individu vivant de son art, que ce soit de sa plume, de ses pinceaux ou de sa voix
- **Bibliothécaire/Libraire** : Individu ayant une bonne connaissance des ouvrages ou en faisant le commerce
- **Bookmaker** : Personne prenant et passant des paris, souvent illégalement
- **Butler/Employé de maison** : Domestiques, serviteurs, valets de pied et maîtres d'hôtel qui assurent le bon fonctionnement d'une maisonnée
- **Dandy** : Riche oisif vivant de ses rentes et passant le plus clair de son temps à briller en société
- **Guerrier tribal** : Pillard du désert, réducteur de tête ou autre guerrier d'une tribu inconnue et hostile
- **Homme de main** : Petits caïds, criminels et autres affranchis vivant du crime organisé
- **Indic** : Homme de main ayant des accointances avec la police et lui fournissant des renseignements
- **Journaliste/Reporter** : Gratte-papier toujours à l'affût d'une « Histoire » à publier
- **Marin** : Toute personne vivant de la mer : pêcheur, capitaine ou simple matelot
- **Mécanicien** : Toute personne ayant les mains dans le cambouis et aimant les machines
- **Médecin** : Chirurgien, médecin de campagne, aliéniste, médecin militaire
- **Officier** : Militaire gradé souvent issu d'un milieu aisé, en active ou à la retraite
- **Ouvrier/Manutentionnaire** : Toutes les personnes exerçant un métier physique mal rémunéré
- **Parapsychologue** : Individu versé dans les sciences occultes et phénomènes inexpliqués
- **Pilote** : Aviateur, pilote de dirigeable, pilote d'essai ou d'acrobaties aériennes
- **Policier/Enquêteur/Shérif** : Homme de loi assermenté
- **Scientifique** : Chercheur dans un domaine scientifique
- **Soldat/Mercenaire** : Homme de troupe ayant une expérience militaire
- **Universitaire/Étudiant** : Personne qui suit des études supérieures
- **Prêtre** : Homme de foi, quelle que soit la religion
- **Vagabond/Hobo** : Individu vivant en marge de la société, sans domicile fixe

Personnalités

- **Anxieux/Tourmenté** : Qui est stressé de nature et assailli de doutes permanents
- **Autoritaire** : Qui impose son point de vue et ses manières de faire
- **Cérébral** : Qui prend toujours le temps de réfléchir et d'analyser avant d'agir
- **Cupide** : Qui aime l'argent facile, et en quantité
- **Curieux** : Qui est toujours à l'affût de choses à découvrir
- **Débonnaire** : Qui est bon vivant aimant les plaisirs de la vie
- **Exubérant** : Qui se soucie peu des conventions sociales
- **Flegmatique** : Qui est posé et calme, analyse froidement la situation
- **Insouciant** : Qui ne se soucie que rarement des conséquences de ses actes
- **Intègre** : Qui suit un code moral et n'en déroge pas
- **Léthargique** : Qui est mou et indolent, prend son temps et en fait le moins possible
- **Manipulateur** : Qui aime contrôler les autres sans qu'ils s'en aperçoivent
- **Niais** : Qui se laisse facilement mener par le bout du nez
- **Obsessionnel** : Qui est fasciné par un sujet ou un domaine exclusif
- **Opiniâtre** : Qui ne lâche pas le morceau, même dans les pires situations
- **Pragmatique** : Qui prend toujours le temps d'analyser la situation avec du recul
- **Taciturne** : Qui a le caractère du silence, qui ne laisse rien exprimer
- **Timide** : Qui est craintif, qui manque de hardiesse, d'assurance.
- **Vertueux** : Qui place son code moral ou social avant tout le reste
- **Vicieux** : Qui a une disposition habituelle au mal, et particulièrement à la débauche et au libertinage

Réactions

- **Agressif** : Rentre dans le lard, peu importent les conséquences
- **Calme/Détaché** : Qui ne se laisse pas démonter par la situation, reste calme et réfléchi
- **Conciliant** : Qui essaie toujours de calmer la situation
- **Défaitiste** : Qui croit que de toute façon tous vont y rester !
- **Désemparé** : Qui ne sait plus quoi faire, ne parvient plus à réfléchir
- **Exalté** : Qui met du baume au cœur ! *Allons-y, Alonzo !*
- **Froid** : Qui reste imperturbable, sans sentiment affiché
- **Hystérique** : Qui crie, pleure et gémit...
- **Leader** : Qui donne des ordres pour gérer au mieux la situation
- **Nerveux** : Qui fume cigarette sur cigarette ou joue avec son briquet
- **Paniqué** : Qui tient des propos incohérents et incompréhensibles, avec un comportement irrationnel
- **Pitoyable** : Qui implore la pitié à ses agresseurs en larmoyant
- **Prolixe** : Qui ne peut s'empêcher de parler sans cesse, ce qui a tendance à énerver tout le monde
- **Sanguin** : Qui tape sans réfléchir, puis se dit qu'il aurait pu discuter avant
- **Vaillant** : Qui fait toujours montre de courage face à l'adversité

Quelques exemples de PNJ

En utilisant les Occupations, Personnalités et Réactions, il est possible de très rapidement définir des PNJ hauts en couleur :

- Archéologue exubérant et exalté
- Homme de main pragmatique et sanguin
- Dandy manipulateur et prolixe
- Policier cupide et nerveux
- Médecin flegmatique et conciliant

Il est également possible de créer des PNJ bien plus atypiques :

- Prêtre obsessionnel et hystérique
- Archéologue cupide et pitoyable
- Butler curieux et vaillant

Créatures & Divinités

On pouvait facilement imaginer un noyau étranger de matière ou d'énergie, informe ou différent, maintenu en vie par des ponctions imperceptibles ou immatérielles dans la force vitale ou les tissus corporels et les fluides d'autres choses vivantes et palpables dans lesquels il pénètre et parfois dans les tissus desquels il se fond.

H.P. Lovecraft, in *La maison maudite*

Règles spécifiques aux créatures

Les créatures bénéficient de quelques règles particulières, notamment en ce qui concerne leur mouvement et leur capacité à effectuer des attaques simultanées.

Le mouvement

Alors que les humains ont tous un mouvement de 5 par défaut, qui représente un déplacement de 5 mètres par round en marchant, les créatures ont toutes un facteur de mouvement défini. Celui-ci est indiqué avec les caractéristiques de chacune après l'abréviation « Mvt. ». Ainsi, s'il est indiqué 10, cela signifie qu'elle peut se déplacer de 10 mètres par round !

Les attaques simultanées

De nombreuses créatures munies de griffes et de crocs peuvent effectuer des attaques simultanées à chaque phase de combat. Néanmoins, à l'inverse des humains, celles-ci ne souffrent pas de malus (cf. *Action simultanées,* p. 77), leur physionomie et leur esprit étant conçue pour agir ainsi.

Perte de SAN

Chaque créature peut faire perdre des points de Santé Mentale lorsqu'on les aperçoit. Certaines peuvent même faire perdre de la Santé Mentale par les sons qu'elles émettent. Pour chacune est indiquée la perte potentielle, ainsi que les spécificités si nécessaire.

Les créatures fantastiques

Fantômes

Le gardien devrait toujours tailler sur mesure des fantômes adaptés aux circonstances particulières de ses scénarios. En règle générale, les seules caractéristiques de ces êtres à l'aspect vaporeux sont l'INT et le POU. Il semblerait qu'ils « hantent » toujours un lieu ou (plus rarement) un objet bien précis.
Certains fantômes sont vulnérables à la magie et d'autres non. S'ils hantent un endroit, c'est en principe pour faire partager, d'une façon ou d'une autre, l'horreur qui est à l'origine de leur formation. Il arrive parfois qu'ils donnent des indices ou des éléments qui – s'ils sont correctement interprétés – peuvent permettre à ces ombres angoissées de trouver le repos éternel. Bien que tous ces êtres soient par nature terrifiants, certains sont plus horribles que d'autres. Quoi qu'il en soit, ils ne devraient jamais faire perdre plus de 1D8 points de Santé Mentale.

Les fantômes peuvent interagir avec l'environnement physique comme décrit dans le chapitre sur le paranormal. (cf. *Les créatures surnaturelles, p.* 108)

Les fantômes « sur mesure » peuvent donner lieu à des aventures bien sinistres. Des campagnes entières peuvent d'ailleurs être consacrées à leur étude et à leur exorcisme. Parmi les livres à lire à titre d'inspiration, citons : *La maison hantée* de Shirley Jackson (dont Robert Wise a tiré l'excellent film La maison du diable), *Shining* de Stephen King, *La maison des damnés de Richard Matheson*, les histoires de fantômes de William Hope Hodgson (et notamment les aventures de Carnacki et les fantômes), ainsi que les histoires de hantises de M. R. James. Le célèbre écrivain anglo-saxon a également écrit de nombreuses histoires de fantômes, et Rudyard Kipling est l'auteur de plusieurs nouvelles de ce type ayant pour cadre l'Angleterre et l'Inde.

Loups-Garous

Hommes bêtes : La première catégorie de loups-garous regroupe les humains ordinaires qui ont été victimes d'une malédiction et qui se transforment occasionnellement en monstres, mi-hommes mi-bêtes (en général au moment de la pleine lune). Ces hommes peuvent très bien ne pas avoir conscience de la malédiction qui pèse sur leurs épaules ou détester leur état.

Loups géants : La seconde catégorie est constituée d'individus qui adorent se transformer complètement en loups et qui exercent un meilleur contrôle sur leur métamorphose que ceux de la première catégorie. Tous les loups-garous attaquent avec la même folie meurtrière qui caractérise les chiens ou les hommes enragés. Leur masse reste toujours inchangée, quelle que soit leur forme.

Les loups-garous transmettent leur mal grâce à un agent particulier contenu dans leur salive ; leurs attaques sont donc dangereuses, même quand elles ne sont pas directement mortelles.
Sous sa forme bestiale, un loup-garou jouit d'une résistance exceptionnelle aux blessures. Les plaies et les cicatrices reçues à ce moment-là peuvent toutefois subsister quand le monstre reprend forme humaine. Paradoxalement, le processus de guérison rapide des loups-garous a tendance à les fatiguer énormément et les contraint parfois à passer des semaines de convalescence au lit. Les loups-garous sont particulièrement vulnérables au feu et aux armes capables d'empaler, quand elles sont en argent. Lorsque leur fourrure prend feu, ils perdent en principe leurs Points de Vie plus vite qu'ils ne les régénèrent.
Un loup-garou sous forme humaine a la même apparence et les mêmes caractéristiques qu'un humain ordinaire. Par contre, les deux formes bestiales décrites ci-dessous possèdent des caractéristiques exceptionnelles.

Loups-garous de type Hommes bêtes

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	6D6	21
CON	2D6 +6	13
TAI	3D6	10-11
INT	1D4 +2	4-5
POU	2D6 +6	13
DEX	2D6 +6	13
Mvt	**12**	
Points de Vie	11-12	
Impact moyen	+ 2 ou + 4	

Loups-garous de type Loups géants

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	6D6	21
CON	2D6 +6	13
TAI	3D6 + 1D3	12-13
INT	1D4 +2	4-5
POU	2D6 +6	13
DEX	2D6 +6	13
Mvt.	13	
Points de Vie	12-13	
Impact moyen	+ 4	

Combat

- Morsure 30 %, 1D8 points de dégâts + Impact
- Infection 99 %, si la Morsure pénètre la peau d'une victime, celle-ci se transforme en loup-garou lors de la prochaine pleine lune
- **L'argent :** L'argent, métal lunaire par excellence, est un véritable poison pour les loups-garous. Quand l'un d'eux est blessé par une arme en argent, confrontez sur la Table de Résistance sa CON aux dégâts infligés. S'il perd cette confrontation, il meurt instantanément. Sinon, il encaisse seulement la moitié des dégâts, mais il ne peut pas ensuite les régénérer.
- **Protection :** 1 point (peau) sous forme bestiale et régénération de 1 point de Vie par round
- **Compétences :** Se Cacher 60 %, Suivre au Flair 90 %
- **Perte de SAN :** 0/1D8 points

Momies

Ces morts-vivants ressemblent un peu à des zombies intelligents. Certaines religions utilisent des momies pour défendre leurs temples. À l'instar des zombies, on est littéralement obligé de les réduire en pièces pour les mettre hors de combat. Contrairement aux croyances populaires, beaucoup de momies ne sont pas enveloppées de bandages et se déplacent avec une relative vélocité.
Ces créatures sont incapables de régénérer par voie naturelle les Points de Magie qu'elles dépensent.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6 x 2	20-22
CON	3D6 x 1,5	15-17
TAI	2D6 +6	13
INT	3D6	10-11
POU	1D6 +12	15-16
DEX	2D6	7
Mvt.	6	
Points de Vie	14-15	
Impact moyen	+ 2	

Combat

- Corps à corps 70 %, 1D6 points de dégâts + Impact
- **Protection :** 2 points (peau). Les armes capables d'empaler sont inefficaces, sauf si elles parviennent à amputer un membre, trancher la tête, etc. Du fait du bitume et des bandes de tissus fréquemment employés pour les préserver de la putréfaction, les momies égyptiennes sont particulièrement vulnérables au feu : Ce dernier leur inflige des dégâts normaux, mais les flammes sont beaucoup plus difficiles à éteindre.
- **Compétences :** Discrétion 50 %, Tendre une Embuscade 40 %
- **Perte de SAN :** 1/1D8 points

Spectres

Les spectres sont des fantômes agressifs, nés de la frustration ou de la haine dévorante qu'éprouvait un défunt au moment de sa mort, et qui ont la particularité d'être les adversaires de toutes les formes de vie. À l'instar des fantômes, ils hantent ou gardent certains lieux spécifiques et possèdent comme seules caractéristiques l'INT et le POU. De même, ils devraient, en règle générale, être « taillés sur mesure » par le gardien, qui a intérêt à leur attribuer des particularités uniques.
Les spectres ont rarement moins de 13 points en POU, bien que leur INT puisse varier dans de grandes proportions.
Les spectres vivent sur le plan éthéré, ce qui leur confère certains pouvoirs spéciaux et certaines faiblesses. Ainsi, ils sont vulnérables à la magie et leur POU réagit comme une sorte de CON à l'égard des attaques magiques. Certains ont des Points de Magie et s'ils les perdent, ils se dissipent aussitôt et ne peuvent ensuite pas se reformer avant qu'au moins 1 semaine se soit écoulée. Parfois, ils ne peuvent pas se reformer du tout ou seulement en sacrifiant un grand nombre de Points de Pouvoir. Ceux qui n'ont pas de Points de Magie sont détruits à jamais lorsqu'ils perdent tous leurs Points de POU. Les spectres n'acceptent jamais de négocier ou de révéler leurs secrets… Ce ne sont pas des fantômes comme les autres.

Les spectres peuvent interagir avec l'environnement physique comme décrit dans le chapitre sur le paranormal. (cf. *Les créatures surnaturelles, p.* 108)

- **Perte de SAN :** 1/1D8 points

Zombie

Les monstruosités venues du plus profond de la terre devaient s'être entraînées pendant des milliers d'années pour défiler de cette manière. Marchant, boitant, cliquetant, rampant, grouillant… Un gargouillement de cadavres, un murmure de morts emplirent l'atmosphère empoisonnée par les vapeurs de naphte et de bitume – chœur hideux de ces hybrides blasphématoires.

H.P. Lovecraft avec Harry Houdini, in *Prisonnier des pharaons*

Bien que nous sachions tous à quoi ressemblent les zombies grâce aux films qui leur ont été consacrés, il n'existe pas beaucoup de livres qui parlent d'eux.
Au gré du gardien, certaines substances et certains sorts sont capables de désactiver les zombies. Ainsi, par exemple, la tradition vaudou veut que les zombies soient détruits lorsque l'on parvient à leur faire avaler du sel ; c'est pourquoi leurs créateurs prennent souvent la peine de leur coudre les lèvres. Dans le Mythe de Cthulhu, il existe, par ailleurs, un sortilège de Résurrection (qui n'agit cependant pas sur la volonté des défunts) et rien n'empêche qu'un savant dévoyé ou des produits polluants dangereux donnent naissance à des êtres de ce genre.



Dans les films, depuis la sortie de *La Nuit des morts-vivants*, ils semblent plus préoccupés par un besoin de se nourrir que par une simple envie de faire du mal. Depuis 1980, les zombies sont même pratiquement toujours présentés comme des cannibales. Le film de 1943, *I Walked With a Zombie*, propose cependant une description plus évocatrice et plus intéressante de ce genre de morts-vivants.
Les zombies n'ont que 1 seul Point de POU, qui leur a été fourni par le sortilège qui les a créés. Ils n'agissent jamais de leur propre chef et doivent donc toujours être dirigés par un sorcier.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6x1,5	15-17
CON	3D6x1,5	15-17
TAI	2D6 +6	13
POU	1	1
DEX	2D6	7
Mvt.	6	
Points de Vie	14-15	
Impact moyen	+ 2	

Combat

- Grand Gourdin 25 %, 1D8 +1 points de dégâts + Impact
- Morsure 30 %, 1D3 points de dégâts

Les zombies sont des adversaires maladroits, mais ils font quand même pas mal de dégâts quand ils parviennent à frapper leurs adversaires. Les zombies sont quasiment invulnérables aux armes qui empalent (comme les armes à feu et les lames), bien qu'elles puissent éventuellement les rendre encore plus horribles à regarder. Toute attaque réussie avec une arme de ce type leur inflige 1 point de dégâts. Toutes les autres armes, quant à elles, leur délivrent la moitié de leurs dégâts normaux. Il faut littéralement tailler en pièces les zombies pour les mettre hors de combat. Le fait de les enflammer a pour seul effet de les distraire momentanément.

- **Protection :** Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent aux zombies que 1 point de dégâts et les autres que la moitié de leurs dégâts normaux
- **Compétences :** Chercher de la Chair Humaine 99 %, Obéir à un Ordre 99 %
- **Perte de SAN :** 1/1D8 points

Inspiration

Le village s'étirait le long du torrent d'une vallée encaissée. Une centaine d'âmes y subsistait de quelques potagers et d'élevage. Le soleil perçait rarement les nuages accrochés aux montagnes environnantes.
Parfois, un savant de la ville venait jusqu'ici. Il traversait le village sans s'arrêter et se rendait droit aux sources chaudes situées au pied de la paroi. Il trempait quelques flacons dans l'eau sulfureuse et repartait aussitôt. C'était avant la catastrophe.
Une année, après que la pluie soit tombée sans discontinuer durant plus de vingt jours, le flanc de la montagne s'écrasa dans la vallée, engloutissant le village jusqu'aux toits. Lorsque les secours parvinrent sur place, plusieurs jours après la fin des pluies, ils nommèrent l'endroit « la Tombe des Cents », et abandonnèrent les victimes à leur sépulture naturelle.
Lorsque le savant revint, il retrouva les sources chaudes qui avaient crevé la couche de boue. Il remarqua aussi la présence de nouveaux habitants à la Tombe des Cents. Des gens austères, sales et sous-alimentés. Probablement des étrangers qui avaient saisi l'opportunité de s'installer dans les dernières maisons. Des fous aussi, conclut-il, car quand il voulut connaître la raison de leur présence ici, ils lui révélèrent qu'ils servaient *celui qui bave*.
De retour à son laboratoire, il procéda à l'analyse annuelle des eaux de la source chaude. Cette année-là, il nota dans son rapport que l'eau était *mélangée à un genre de salive…*

Les Divinités du Mythe

Les Grands Anciens ont été, les Grands Anciens sont, les Grands Anciens seront. Pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux, Ils avancent, sereins et primaux, indimensionnels et invisibles à nos yeux.

H.P. Lovecraft, in *L'horreur de Dunwich*

Même si la plupart des créatures du Mythe de Cthulhu sont terrifiantes, elles ne représentent rien face à la puissance des dieux du Mythe – d'immenses créatures que notre capacité de compréhension parvient à peine à saisir, d'autant plus terrifiantes qu'elles ne se soucient pas du destin de l'Humanité.

Combattre une divinité

Ce sont des divinités ! De fait, aucune caractéristique n'est fournie en ce qui les concerne. Les investigateurs n'ont aucune chance de vaincre une divinité en la combattant. Au mieux, ils pourront, grâce à de puissants rituels la bannir temporairement. Les véritables adversaires des investigateurs sont les adorateurs de ces divinités, contre qui ils ont une chance. Les divinités peuvent également utiliser des créatures comme serviteurs ou s'incarner dans des avatars.

Les avatars

De nombreuses divinités possèdent des avatars. Ce sont des formes spécifiques, parfois dotées d'attributs particuliers, sous lesquelles elles peuvent apparaître. Souvent, les cultes révèrent des avatars d'un dieu, plutôt que le dieu lui-même. Nyarlathotep, en particulier, est bien connu pour son millier d'avatars, ou masques (cf. p. 215).

L'avatar peut avoir une apparence humaine, ou non. Lorsqu'il s'agit d'un humain duquel une divinité se sert, seul le corps survit. Son esprit est totalement anéanti. Le gardien pourra utiliser les caractéristiques physiques d'un humain, mais l'esprit sera une parcelle de la divinité. Cette présence est transcrite par un nombre important de Points de Magie (50 à 100 points).

Les sortilèges des divinités

Toutes les divinités disposent d'une multitude de sortilèges. Elles peuvent faire à peu près ce qu'elles veulent, même offrir des sortilèges à leurs adorateurs. Le gardien devra veiller, en ce cas, à leur donner des sortilèges en relation avec la divinité, de préférence, ainsi que de renommer ceux-ci afin d'être évocateurs. Les adorateurs devraient au minimum disposer de sortilèges de Contact, et peut-être d'Invocation ou d'Appel dans le « meilleur » des cas.

Conseil au gardien

Utiliser les divinités en cours de jeu

Les investigateurs ne rencontreront que très rarement une divinité. Le plus souvent, ils affronteront des adorateurs de celles-ci, et de temps en temps un de leurs avatars. Et très rarement, ils pourront entrevoir une divinité. Le gardien devrait toujours garder à l'esprit que les divinités sont des entités incroyablement puissantes, contre lesquelles les investigateurs ne peuvent que sombrer dans la folie.

Classification des divinités

Les divinités du Mythe sont arbitrairement divisées en catégories. Celles choisies dans le présent ouvrage sont une manière de faire. Mais l'humain étant incapable de comprendre la cosmogonie – pour peu qu'il en existe une – de celles-ci, le gardien est libre d'interpréter cette classification à sa guise et selon ses besoins. De manière consensuelle, il existe 3 grandes catégories :

- **Dieux Très Anciens :** Les divinités du Mythe qui ne se soucient pas de l'Humanité ou qui ont parfois une certaine sympathie pour elle. Ce sont souvent des ennemis des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs, et peut-être même les inventeurs du Signe des Anciens. Certains sont très éloignés de la Terre, tandis que d'autres sont perçus par leurs adorateurs comme des divinités humaines bénéfiques
- **Grands Anciens :** Les divinités du Mythe qui sont le plus fréquemment adorées par les humains. Beaucoup se mêlent de leurs affaires, toujours à leur détriment. Plusieurs Grands Anciens sont emprisonnés sur Terre, souvent grâce à un Signe des Anciens
- **Dieux Extérieurs :** Les plus grandes divinités du Mythe. Ce sont peut-être de vrais dieux ou des principes cosmiques. Ils sont presque universellement connus et redoutés. Nyarlathotep est leur messager et l'âme des Dieux Extérieurs, sans que l'on sache vraiment ce que cela veut dire

Azathoth

Dieu Extérieur
Monstrueux Chaos Nucléaire

Dans cet ultime abîme du plus grand désordre où les chimères et les blasphèmes sont le centre de toute infinité, l'illimité Azathoth, ce sultan des démons dont aucune bouche n'ose dire le nom à voix haute, se goinfre au milieu des battements sourds et insensés d'abominables tambours et des faibles lamentations monotones d'exécrables flûtes, au cœur de cavités inconcevables et sombres qui s'ouvrent au-delà du temps.

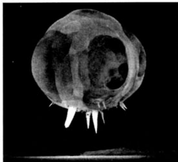
H.P. Lovecraft, in *À la Recherche de Kadath*

Les divinités par catégorie

Dieux Très Anciens
Nodens, Le Seigneur du Grand Abîme

Dieux Extérieurs
Azathoth, Le Sultan des Démons
Nyarlathotep, Le Chaos Rampant
Shub-Niggurath, La Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux
Yog-Sothoth, Le Tout-En-Un

Grands Anciens
Chaugnar Faugn, Cthugha, Cthulhu, Eihort, Glaaki, Hastur, Ithaqua, Morddigian, Shudde M'ell, Tsathoggua, Yig



Premiers instants d'une explosion nucléaire. Photo prise en 1952. Aspect probable d'Azathoth.

Azathoth est le maître des Dieux Extérieurs. Il existe depuis le commencement des temps et réside au centre de l'univers, au-delà des limites de l'espace-temps normal. Là, son corps amorphe se contorsionne sans cesse au son de la mélopée monotone d'une flûte, accompagné dans sa folle danse par d'autres dieux. Nyarlathotep veille toujours à exaucer ses moindres désirs.

Culte & Adoration

Les autres dieux du Mythe révèrent Azathoth ; certains même le vénèrent. Le grand Cthulhu lui-même est le premier de ses prêtres, même s'il le sert de loin et uniquement lorsque les étoiles sont propices. Le principal instrument d'Azathoth est Nyarlathotep (quoique certains prétendent au contraire que ce serait Nyarlathotep qui contrôlerait le dieu stupide Azathoth).

Aucun culte régulier n'est voué à Azathoth, car il offre peu de choses à ses fidèles. Son invocation est en principe toujours accidentelle et apporte invariablement désastre et horreur à ceux qui l'ont involontairement réalisée. Seuls des fous criminels peuvent adorer une telle aberration, mais peut-être ont-ils une connaissance intuitive particulière de la nature de l'univers, de son origine, de ses pouvoirs et de sa signi-

fication (connaissance accessible uniquement à des esprits malades). Ses rares disciples ont cependant, de temps à autre, des illuminations concernant la véritable nature de l'univers, ses origines et sa raison d'être. Mais ces révélations ne peuvent être comprises que par d'autres déments.

- **Autres noms :** Le Sultan des Démons, le Seigneur de Toutes Choses, Celui de l'Abîme, le Chaos Ultime, le Maelström Atomique, le Bouillonneur du Centre, Le Fléau Amorphe des Profondeurs, la Confusion Nucléaire d'Où Irradie Tout Infini, Hunab Ku (maya),...
- **Perte de SAN:** 5/1D100 points



Statuaire en os et cuir (humain ?) découvert au Nord du Vietnam en 1937. Collection Miskatonic - 275.6831-R

Chaugnar Faugn

Grand Ancien
L'Horreur des Collines

Ses oreilles étaient membraneuses et ornées de tentacules, sa trompe se terminait par un gros disque évasé d'au moins trente centimètres de diamètre... Ses membres supérieurs étaient fortement repliés au niveau du coude et ses mains – car cette chose avait des mains humaines – reposaient, paumes vers le haut, sur son giron. Ses épaules étaient larges et carrées. Sa poitrine et son énorme bedaine formaient des protubérances qui caparaçonnaient son tronc.

Frank Belknap Long,
in *The Horror from The Hills*

Chaugnar Faugn repose dans une caverne des montagnes d'Asie, gardée jour et nuit par des esclaves sous-humains – à peine humanoïdes – qui exécutent des rites tellement immondes que personne n'a jamais osé les décrire. La plupart du temps, Chaugnar Faugn se tient immobile sur son piédestal, telle une statue grotesque. Selon les légendes, un jour, un « Acolyte Blanc » viendra pour l'emmener vers une nouvelle terre.

Culte & Adoration

Principalement adoré par le peuple Tcho-Tcho du Plateau de Tsang, Chaugnar Faugn possède aussi plusieurs cultes épars chez les humains de l'Asie centrale. Certains d'entre eux ont commencé à se répandre, comme Le Sang, qui s'est implanté à Montréal, au Canada, pendant le XVIII[e] siècle.

Les serviteurs à face de groin

La nuit, il lui arrive de s'animer et de se repaître de divers sacrifices... ou de toute personne présente. Il peut, cependant, descendre de son piédestal à n'importe quel moment pour anéantir d'éventuels incroyants qui auraient eu l'audace de s'introduire dans son domaine. Il se sert alors du groin circulaire qui orne l'extrémité de sa trompe pour sucer le sang de ses victimes.
Ce Grand Ancien peut hypnotiser tout humain de son choix pour en faire son compagnon. Le malheureux sombre définitivement dans la démence. Chaugnar Faugn utilise son disque/groin pour lui modifier la forme du nez et des oreilles de façon à les transformer en caricatures grotesques de ses propres nez et oreilles. Il reste en contact télépathique avec lui et peut ainsi lui communiquer facilement ses ordres.

- **Perte de SAN:** Le voir inerte : 0/1D6 points. Le voir actif: 2/2D6 +1 points. Voir un compagnon « muté » : 1/1D6 points

Cthugha

Grand Ancien
La Flamme Vivante

Mais, bien que nous nous soyons abrités les yeux, il nous fut impossible de ne pas voir les grandes formes amorphes qui quittaient cet endroit maudit pour s'élever vers le ciel, ni l'être d'une taille tout aussi imposante qui planait tel un nuage de feu vivant.

August Derleth,
in *The Dweller in Darkness*

Cthugha ressemble à une énorme masse de matière enflammée dont la forme change constamment. Il réside dans les parages de l'étoile Fomalhaut, d'où il est possible de le faire venir par invocation. Il est le plus obscur et le plus lointain des Grands Anciens.



Crâne de terre cuite africain servant d'objet d'adoration au culte de la Flamme Vivante. Découvert en 1923 - Collection Miskatonic - 122.8893-A

La prononciation des noms du Mythe

Les propositions que voici n'ont rien d'officiel, elles correspondent seulement à la façon dont nous-mêmes prononçons ces mots. Les syllabes en majuscules doivent être accentuées. Notez que Lovecraft a délibérément employé des noms imprononçables afin d'accentuer la nature extra-terrestre des créatures qu'ils désignent. Certains noms figurent dans le chapitre Divinités.
Les consonnes sont prononcées de façon âpre. Une apostrophe peut indiquer un I ou un T bref. Un O bref est simplement indiqué par un O ; un O ample est écrit AU ; un O long est symbolisé par OE. Un A bref est écrit A ; un A ample est écrit AH ; un A long est indiqué par AE. Un I bref est écrit I ou IH ; un I long est noté II. Un E bref est écrit E, un E long est écrit EUH. La lettre Y se prononce comme dans « hyène ». OI se prononce « oï ». Y correspond à « ï ».

Entité	Prononciation
Abhoth	AB-hauth
Atlach-Nacha	AT-lach NATCH-ah
Azathoth	AZ-euh-thoth
Bast	BAST
Bokrug	BOE-kreuhg
Byakhee	B'YAKH-ii
Chaugnar Faugn	SHAHG-ner FAHN
Chthonien	k-THOEN-ii-ain
Cthugha	k-THOUG-hah
Cthulhu	k-THOUL-hou
Cyaegha	say-AE-gah
Dagon	DAG-aunn
Daoloth	DAE-oe-lauth
Dhole	DOEL
Eihort	AY-hort'
Ghast	GAST
Ghatanothoa	gah-tahn-oe-THOE-ah
Glaaki	GLAH-kii
Gnoph-Keh	nauf-KII
Gug	GUEUHG
Hastur	has-TOUR
Hydra	HAY-drah
Hypnos	HIP-noss
Ithaqua	ITH-eh-kwah
Lloigor	LOI-GOER
Mi-Go	MII-goe
Nodens	NOE-denz
Nyarlathotep	NAY-ar-LATH-oe-tep
Nyogtha	nii-AUG-thah
Quachill Uttaus	KWAH-tchill ou-TAUS
Rhan-Thegoth	ran-Tii-gauth
Shaggaï	chahg-GAY
Shantak	SHANN-tak
Shoggoth	SHOE-gauth
Shub-Niggurath	cheub-NIG-er-ath
Shudde M'ell	choud-ih-MEL
Tcho-Tcho	TCHOE-tchoe
Tindalos	TINN-dah-los
Tsathoggua	t'sa-THAUG-ouah
Tulzscha	TUHLZ-cheuh
Ubbo Sathla	OU-boe SATH-lah
Xiclotl	TZAY-klaut'l
Y'golonac	ii-GOE-laun-ahk
Yibb-Tstll	yib-TITS-euhl
Yig	YIG
Yog-Sothoth	YAH-sau-thauth
Yuggoth	YUG-gauth
Zhar	ZAR

Culte & Adoration

Cthugha ne fait l'objet d'aucun culte, bien qu'il ait existé quelques cultes du feu dans le passé, comme l'église de Melkarth dans la Rome antique. Il a à son service des êtres appelés Vampires de Feu, qui, selon certains ouvrages, seraient dirigés par un certain Fthagghua... mais peut-être ne s'agit-il là que d'un autre nom désignant Cthugha.

L'être de feu

Les invocations de Cthugha se font en déclenchant des incendies, qui à son apparition se transforment en véritables brasiers d'une chaleur insoutenable, dont les flammes sont vivantes et agissent telles des entités conscientes.

- **Autres noms** : L'Être de Feu, le Grand-Père des Braises,...
- **Perte de SAN:** 2/1D20 points

Cthulhu

Grand Ancien
Maître de R'Lyeh

Un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, et de longues et étroites ailes dans le dos. Cette chose... était d'une corpulence presque boursouflée... Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte et gélatineuse par l'ouverture noire... Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant.

H.P. Lovecraft, in *L'Appel de Cthulhu*

Le corps de Cthulhu n'a pas de forme bien définie. Le Grand Ancien peut en effet le modifier à volonté, y ajoutant de nouveaux membres, en résorbant d'autres, agrandissant ses ailes et rétrécissant son torse pour voler, ou encore allongeant démesurément l'une de ses pattes pour palper un long couloir étroit. Néanmoins, son apparence générale n'est jamais totalement différente de la description qui a été donnée de lui. Ainsi, s'il est capable d'agrandir considérablement ses ailes, il lui est impossible de les résorber complètement. Toutes les formes qu'il revêt sont reconnaissables, même si elles sont parfois un peu caricaturales.
Cthulhu réside au sein de l'antique cité de R'lyeh la noire, qui est engloutie dans les profondeurs du Pacifique. Il repose dans un état de vie suspendue, mais il est dit, qu'un jour, la ville s'élèvera au-dessus des flots et qu'il sera alors libre de dévaster le monde. D'autres représentants de la race de Cthulhu ont également été inhumés dans R'lyeh, mais le Grand Ancien est, de toute évidence, leur grand prêtre et leur souverain. Il est de loin le plus puissant d'entre eux.

Culte & Adoration

Bien que plongé dans un sommeil millénaire, Cthulhu est censé avoir envoyé


Idôle païenne dédié au dieu marin «K'tou-L'hou». Découvert en 1937 sur l'île de Pâques Collection Miskatonic - 687.5594-B

des rêves effroyables à divers mortels, dont certains ont basculé dans la folie. C'est peut-être pour cela que son culte est le plus répandu et le plus populaire de ceux consacrés aux Grands Anciens sur Terre. Les dogmes de cette religion sont les suivants: Cthulhu est venu des étoiles avec son peuple. Il a édifié sur Terre une grande cité à l'époque préhistorique – R'lyeh – d'où il régna sur le monde. Mais, quand la position des constellations a changé, tandis que leur continent s'abîmait dans les flots, les habitants et leur ville ont sombré dans un sommeil proche de la mort, dont ils attendent d'être réveillés par leurs adorateurs. Quand R'lyeh surgira de l'océan, les adeptes de Cthulhu devront s'y rendre pour ouvrir le vaste portail noir derrière lequel repose leur dieu. Alors Cthulhu s'éveillera pour se livrer, avec ses fidèles, à de sauvages réjouissances de par le monde.
Des tribus entières adorent Cthulhu, depuis les Inuits des régions polaires jusqu'aux peuplades dégénérées des marais de Louisiane. Il est tout particulièrement vénéré par les gens qui vivent au contact de la mer. Il dispose de deux races de serviteurs: Des êtres connus sous le nom de « Profonds » et des créatures octopoïdes que l'on croit être ses Larves. Le culte de Cthulhu trouve ses origines dans notre préhistoire et possède de nombreuses variantes. Cthulhu lui-même est connu sous divers autres noms, dont la plupart ont des consonances voisines: Tulu ou Thu Thu.

Les rêves de Cthulhu

Bien que plongé dans un sommeil millénaire, Cthulhu est réputé pour envoyer des rêves horribles aux mortels, dont certains ont sombré dans la folie.

- **Autres noms** : Le Grand Cthulhu, Clooloo, Cthulhutl, Kathulhn, Kathuln, Kthulhu, Kthulhut, Kulu, Kutullu, Shooloo, Thooloo, Tulu, Viracocha, Kon, le Seigneur du séisme, Celui qui gît en rêvant, Celui qui se lèvera de nouveau, Celui qui va venir, la Forme blanche des Eaux, l'Être de l'Eau, Seiche-dragon, Montagne en marche,...
- **Perte de SAN:** 5/1D100 points. Subir les rêves de Cthulhu: 1/1D6 points

Dagon & Hydra

Serviteurs Profonds Supérieurs
Père Dagon et Mère Hydra

D'un aspect répugnant, d'une taille aussi imposante que celle de Polyphème, ce gigantesque monstre de cauchemar s'élança rapidement sur le monolithe et l'étreignit de ses grands bras couverts d'écailles, tandis qu'il inclinait sa tête hideuse en proférant une sorte d'incantation.

H.P. Lovecraft, in *Dagon*

Père Dagon et Mère Hydra sont tout simplement deux Profonds très âgés et de très grande taille, qui mesurent plus de 10 mètres de haut et qui sont peut-être vieux de millions d'années. Ils règnent sur les Profonds. À la différence de Cthulhu et des siens, ils ne sont ni endormis ni contraints à l'inaction en aucune façon. On les rencontre cependant très rarement. Il est possible qu'il existe d'autres Profonds à la taille et à la force gigantesques, comparables aux deux créatures citées par Lovecraft dans sa nouvelle *Dagon*.

- **Perte de SAN:** 1/1D10 points

Statuettes vouées aux créatures marines Dag'On et H'hydra. Découvert en 1937 sur l'île de Pâques Collection Miskatonic - 687.5786-B



Eihort

Grand Ancien
Dieu du Labyrinthe

Puis une chose pâle bougea dans le puits et sortit péniblement de l'obscurité, une chose ovale et bouffie supportée par des myriades de jambes décharnées. Des yeux se formèrent à la surface de l'être et le regardèrent.

Ramsey Campbell, in *Before The Storm*

Eihort vit dans un vaste labyrinthe souterrain, loin sous la Vallée de la Severn, en Angleterre.

Culte & Adoration

Les seuls cultes d'Eihort connus se trouvent dans la Vallée de la Severn, en particulier dans les villes de Brichester



Coquillage taillé et décoré, attribué au culte d'Eihort. Origine inconnue-1900-1904 ? Collection Miskatonic 178.3346-T

et de Camside. Le plus souvent, c'est un groupe d'humains déments, dirigé par plusieurs Larves d'Eihort qui ont pris la forme d'un simulacre d'humain.

Le Marché d'Eihort

Lorsqu'il accule une victime, il lui propose toujours un marché qu'elle ne peut refuser sous peine de mort. Si elle veut survivre, elle est obligée d'accepter que le Grand Ancien implante dans son corps une larve immature qui lui donne des cauchemars sans cesse plus redoutables pour son équilibre psychologique (perte de 1D4 points de Santé Mentale, gain de 1D3 points en Mythe de Cthulhu). Au fur et à mesure de son développement, la larve lutte pour prendre le contrôle du corps de son hôte. Après 1D100 mois, ce combat atteint son apogée lorsque de terrifiantes visions ravagent le cerveau du malheureux. La larve déchire alors son « corps d'accueil » pour en émerger et entreprendre une existence autonome. Inutile de préciser qu'il est impossible de survivre à ça...

• **Perte de SAN:** 3/1D20 points

Glaaki

Grand Ancien
L'Habitant du Lac

Du corps ovale émergeaient d'innombrables épines fines et pointues de métal multicolore ; à l'extrémité la plus arrondie de l'ovale, une bouche lippue trônait au centre d'un visage spongieux, surmonté de trois fins pédoncules supportant des yeux jaunes. Le bas du corps était entouré d'une multitude de pyramides blanches, vraisemblablement utilisées pour la locomotion. Son diamètre devait être d'au moins dix pieds à son point le plus étroit... de longs pédoncules se tortillaient au-dessus de lui... (La) forme se dressait telle une tour, palpitant et tremblant dans une vibration assourdissante... Une épine se tendit en direction (d'une victime).

Ramsey Campbell,
in *The Inhabitant of The Lake*

Glaaki réside actuellement au fond d'un lac dans la Vallée de la Severn, en Angleterre, d'où il convoque des humains en utilisant des « rêves attractifs » – il envoie des rêves hypnotiques aux fidèles potentiels. Aujourd'hui, Glaaki est affaibli, et, sans la force qu'il retire des cérémonies d'initiation, il ne peut plus envoyer de rêves attractifs à de longues distances. Mais si quelqu'un vient à s'installer dans les parages de sa retraite, il chargera alors ses serviteurs morts-vivants de le capturer pour en faire un initié.

Les larves d'Eihort

Ce sont de petites créatures rondes et blanchâtres, en forme d'asticot ou d'araignée, qu'il est facile de tuer. Leur destruction systématique risque toutefois de provoquer le courroux d'Eihort. Dès qu'elles ont quitté leur hôte, elles partent se cacher pour attendre le jour où les Grands Anciens fouleront de nouveau le sol de notre planète. Ce jour-là, elles se transformeront en répliques « miniatures » de leur père. Les larves ne sont ni intelligentes ni agressives, elles sont néanmoins parfaitement capables de grignoter jusqu'aux os des victimes contraintes à l'immobilité. Un groupe de Larves d'Eihort peut ainsi faire perdre 1 point de Vie à un personnage sans défense en 1D10 minutes.



Colifichet de terre cuite retrouvé lors de fouilles dans la vallée de la Severn, Angleterre, en 1919. Signification inconnue - Collection Miskatonic - 143.3781-C

Culte & Adoration

Glaaki fait l'objet d'un culte particulièrement répugnant dont la plupart des adeptes sont des esclaves morts-vivants. Il est arrivé que des êtres vivants aient adoré Glaaki, mais les environs du lac sont pour l'instant déserts.

Les serviteurs morts-vivants

Lors de la cérémonie d'initiation, la victime choisie se tient debout sur les berges du lac, tandis que Glaaki s'élève des profondeurs des eaux. Il introduit une de ses épines dans la poitrine de sa proie, pour lui injecter un certain fluide au cours du round suivant. En principe, l'épine tue l'humain qu'elle transperce, puis se détache du corps de Glaaki et développe des excroissances qui déforment le corps du malheureux. Lorsque son développement est terminé (au bout d'une ou deux nuits), elle tombe, laissant un point livide qui ne saigne pas et dont part tout un réseau de lignes rouges. À ce stade, l'hôte est devenu un esclave mort-vivant.

Les rêves attractifs de Glaaki

Les rêves attractifs servent à faire venir des victimes jusqu'au lac de l'initiation. Les chances pour qu'un personnage obéisse aux suggestions oniriques de Glaaki sont de 75 %. Pour chaque kilomètre séparant Glaaki de sa victime, diminuez ce pourcentage de 5 %.

• **Perte de SAN:** 3/1D20 points

Hastur

Grand Ancien
L'Indicible. Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé

Paysage tout à fait extraterrestre... À l'arrière-plan, un lac profond. Hali ? Au bout de cinq minutes, l'eau commence à frissonner en cercles concentriques, comme si quelque chose montait vers la surface. Face vers l'intérieur. Une créature titanique, avec des tentacules. En forme de poulpe, mais dix fois plus grande que l'Octopus Appolyon de la côte occidentale. Ce qui lui servait de cou, diamètre facilement quarante-cinq mètres. Pas couru le risque de le voir de face.

August Derleth, in *La Fenêtre à Pignon*

Hastur l'Indicible vit dans les parages de l'étoile Aldebaran, dans la constellation du Taureau. Il serait lié au mystique Lac de Hali, au Signe Jaune et à Carcosa, ainsi qu'aux êtres qui résident en ces lieux. Il est souvent associé à la faculté de voler au travers de l'espace.

On ne sait pas grand-chose de son aspect physique. Dans un cas de possession par Hastur, le corps de la victime devient boursouflé et écailleux, alors que ses membres sont aussi flasques que s'ils avaient été désossés. Les choses qui vivent dans le Lac de Hali et qui lui sont apparentées ressemblent vaguement à des pieuvres vues de derrière. Leurs visages sont d'une laideur insupportable. Quoi qu'il en soit, l'aspect du Grand Ancien relève en grande partie de l'idée que s'en fait chaque Gardien. Les Byakhees,



Masque Romain découvert en 1889 lors de fouilles en Allemagne. Représenterait le Roi en Jaune - Collection Miskatonic - 008.2273-B

une race de créatures volantes vivant dans le vide interstellaire, sont ses serviteurs.

Culte & Adoration

Cette religion est particulièrement répugnante et si beaucoup en ont entendu parler, rares sont ceux qui s'y sont voués. Ses adorateurs se réfèrent toujours à Hastur comme à « Celui Qui ne Doit Pas Être Nommé », mais il s'agit peut-être là d'une mauvaise traduction de son titre « l'Indicible ».

Hastur est adoré par de nombreuses espèces, dont l'abominable peuple Tcho-Tcho ainsi que les Frères du Signe Jaune. Ceux que l'on appelle ses Rejetons sont des monstres octopoïdes qui vivent dans le lac de Hali. Les Byakhees sont souvent appelés « serviteurs de Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé » dans les écrits du Mythe, mais on ignore s'ils ont été créés par Hastur ou s'il les a réduits en esclavage.
Le culte d'Hastur connut une vague de popularité durant la Renaissance (la pièce perdue de Marlowe, *The King in Shreds and Tatters – Le Roi en haillons*, en témoigne), mais son importance croît depuis la fin du XIX[e] siècle, plus précisément depuis la première publication de cette mystérieuse pièce intitulée *Le Roi en jaune*.

La Confrérie du Signe jaune

C'est un culte très répandu et très actif. Aux antipodes du groupe de malades mentaux qui se réunissent furtivement dans un vieil entrepôt, ses membres sont des personnalités influentes du monde de la finance et de la politique. Leurs actions n'ont rien de spectaculaire, mais ils agissent dans l'ombre à accroître leur pouvoir et leur domination.

Possession corporelle

Ceux qui se vouent à Hastur prononcent l'Indicible Promesse, permettant au dieu de posséder leur corps dans un avenir plus ou moins proche en échange d'un don ou d'un service immédiat. Cependant, si la personne qui a prononcé la promesse décède avant de l'avoir tenue, le dieu possède à la place le corps d'un de ses descendants directs !

Le Signe Jaune

Le sceau d'Hastur, connu sous le nom du *Signe Jaune*, représente une étrange triade de crochets accolés. Prononcer le nom du dieu à voix haute est dangereux, car l'attention d'Hastur est attirée sur l'imprudent qui a prononcé son nom.
Celui qui lit *Le Roi en Jaune*, voit son attention dirigée malgré lui vers Hastur de manière obsessionnelle, jusqu'à finir par prononcer l'Indicible Promesse !

- **Perte de SAN:** 5/1D100 points

Ithaqua

Grand Ancien
Le Marcheur du Vent, le Wendigo

Les astres avaient disparu… le grand nuage qui avait obscurci le ciel rappelait étrange-



Totem de la culture Haida (Colombie Britnique) représentant le Marcheur de la Mort. Photographié en 1897 par Sir Pearcy Adlon Wiltaber.

ment la silhouette d'un homme immense. Et… là où aurait dû être le sommet du "nuage", là où aurait dû se trouver la tête de la chose, il y avait deux étoiles brillantes, visibles malgré les ténèbres, deux étoiles brillantes, aussi embrasées que des… yeux!

August Derleth,
in *The Thing That Walked on The Wind*

On prétend qu'Ithaqua résiderait dans la partie la plus septentrionale de l'Amérique du Nord, où des Indiens l'auraient rencontré. Il est réputé hanter les étendues désertiques et suivre à la trace les voyageurs infortunés avant de les emporter avec lui. Il arrive parfois que ses victimes soient retrouvées encore en vie, et qu'elles survivent quelque temps, sans pouvoir expliquer ce qui leur est arrivé. Le plus souvent, on les retrouve des semaines ou des mois plus tard, à moitié enfouies dans le sol – comme si elles étaient tombées d'une grande hauteur –, pétrifiées par le gel dans des postures attestant des souffrances qu'elles ont endurées, avec quelques parties importantes de leur anatomie en moins.

Culte & Adoration

Le culte d'Ithaqua est de faible importance, bien que nombreux soient ceux qui le redoutent dans le Grand Nord. Les habitants de la Sibérie et de l'Alaska offrent parfois des sacrifices au Wendigo, afin qu'il épargne leurs campements. Mais les sectes organisées semblent rares. Ce culte est plus largement répandu dans le monde lointain de Borée.
La présence d'Ithaqua est toujours accompagnée d'un froid intense (cf. *Le froid*, p. 153) accentué par la violence du blizzard qui l'accompagne.

- **Autres noms** : Ithaka, le Wendigo, le Windeego, le Seigneur des Vents, la Chose de la Neige, le Marcheur de la Mort,…
- **Perte de SAN:** 5/1D100 points. Entendre le hurlement du Wendigo porté par le vent du nord fait perdre 1/1D6 points

Mordiggian

Grand Ancien
Le Dieu carnivore

… une ombre colossale. Elle emplissait le portail, dépassant le linteau. D'ombre, elle se transforma rapidement en une masse distincte, noire et opaque, qui éblouissait les yeux d'un étrange éclat. Elle parut aspirer les flammes dispensées par les urnes et emplit la pièce d'une froideur mortelle. Elle prit la forme d'une colonne vermiforme, aussi grande qu'un dragon, dont les anneaux se perdaient dans les ténèbres du corridor; mais elle se transformait d'instant en instant, voletant et tournoyant sur elle-même comme sous l'impulsion irrésistible du tourbillon du temps. Elle prit brièvement l'apparence de quelque géant démoniaque à la face aveugle et au corps privé de membres; puis, bondissant et se propageant comme un incendie, elle se répandit dans la salle… Il vit la masse noire se développer et s'embraser en se refermant autour [de la fille] ; et il la vit scintiller de toutes les nuances d'un iris sombre, semblable au spectre d'un soleil noir. Pendant un instant, il entendit comme un léger ronflement de flamme. Puis, la chose reflua hors de la salle à une vitesse fulgurante. [Elle] avait disparu, comme un fantôme dispersé par le vent. Portée par une brusque rafale de chaud et de froid étrangement mêlés, vint une odeur âcre, comme il s'en élève des cendres d'un bûcher funéraire.

Clark Ashton Smith,
in *Le Dieu carnivore*

Bien que Mordiggian soit plutôt connu dans les Contrées du Rêve, on suppose que le Grand Ancien peut également entrer dans le Monde de l'Éveil en se glissant par les galeries et les tombeaux utilisés les Goules pour passer d'un monde à l'autre. Mordiggian est exclusivement adoré par les Goules, bien que d'autres races offrent parfois leurs morts au Dieu Carnivore, plus pour l'apaiser que pour lui vouer un culte. Les prêtres goules de Mordiggian s'habillent de longues robes mortuaires pourpres à capuchon et portent un masque représentant un crâne argenté. Partout où existent des communautés de Goules, Mordiggian est révéré dans des temples souterrains, comme celui des Gardiens



Autel d'ossements découvert dans les catacombes
Signification inconnue - Collection Miskatonic - 237.7666-C

de la Foi sous Manhattan. Un grimoire, *Le Manuscrit Goule*, traite de Mordiggian et de son culte.

À son apparition, le Dieu apparaît comme une ombre colossale, une ombre qui n'aurait aucun support. Mais rapidement elle devient plus que ça : une masse obscure, noire et opaque semble se solidifier en émettant un étrange éblouissement qui aveugle les spectateurs. Autour d'elle règne le froid glacial et absolu du vide, comme si la chaleur était « sucée ». S'il y a des feux ou des flammes à proximité, leur intensité diminue jusqu'à complète extinction, alors qu'ils sont aspirés dans le vide tourbillonnant de son corps : Mordiggian n'apprécie pas la lumière. Sa forme est maintenant celle d'une énorme colonne vermiforme, mais elle change sans arrêt, tournoyant et ondulant comme si elle était vivante. Elle peut brièvement prendre l'apparence d'une sorte de géant démoniaque avec une tête sans yeux et un corps sans membres.

Tous ceux qui sont en présence du Dieu sont aveuglés par son étrange forme changeante et éblouissante.
Mordiggian engloutit ses victimes, en aspirant leur force vitale et en dissolvant leur corps. Il ne reste rien d'une proie du Dieu Carnivore et personne ne les revoit jamais ni dans le Monde de l'Éveil, ni dans les Contrées du Rêve. Ce Grand Ancien ne semble pas être particulièrement malveillant et il est connu pour épargner ceux qui ne l'ont pas personnellement offensé, lui ou ses adorateurs.

Culte & Adoration

Mordiggian est vénéré par toutes les goules, qui pour elles est l'incarnation de l'instinct nécrophage. Les rares humains qui le vénèrent sont prêts à devenir des goules, et ne tarderont pas à rejoindre ces créatures. Mordiggian est craint des morts-vivants, qu'il dévore avec délectation. Pour cette raison, il est parfois invoqué par des populations qui subissent des attaques de morts-vivants. Une fois présent, il reste jusqu'à avoir dévoré toutes les charognes disponibles, ce qui peut durer des mois, voire des années.

- **Autres noms** : La Grande Goule, le Dieu nécromant,…
- **Perte de SAN** : 3/1D20

Nodens

Dieu Extérieur
Seigneur du Grand Abîme

Sur le dos des dauphins se balançait un vaste coquillage à l'intérieur duquel il y avait la forme grise et terrible du primitif Nodens, le maître du Grand Gouffre… Le vénérable Nodens, alors, étendit une main flétrie et aida Olney et son hôte à pénétrer dans le vaste coquillage.

H.P. Lovecraft,
in *L'Étrange Maison Haute dans la Brume*



Tête réduite de chasseur Indien représentant Le Maître de la Chasse Sauvage. Amazonie. 1768 - Collection Miskatonic - 007.1137-E

Nodens revêt généralement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent à bord d'un chariot constitué d'un énorme coquillage tiré par des monstres extraterrestres ou des créatures fantastiques issues des légendes terrestres.

Culte & Adoration

Nodens a jadis été adoré sous différents noms par de nombreuses tribus de la Terre, et ce depuis le Paléolithique (de nombreuses peintures rupestres et des statuettes en pierre évoquent sa bienveillance), notamment par les Britanniques et les Gaëls (les Celtes Irlandais). Aujourd'hui, il ne compte que quelques adorateurs isolés dans le Monde de l'Éveil, mais il est honoré par les marins de toutes les espèces dans les Contrées du Rêve ainsi que par ses redoutables serviteurs, les Maigres Bêtes de la Nuit. Un temple romano-celtique de Nodens, dont les ruines ont été redécouvertes à la fin du XIX[e] siècle, se dressait autrefois dans le sud-ouest de l'Angleterre près de Gloucester. Nodens peut être invoqué sous les traits du maître de la Chasse Sauvage, avec pour danger que la Chasse puisse se retourner contre l'invocateur (au bon plaisir de Nodens). Aucune secte ne lui est cependant dévouée sur Terre.

Le Maître de la Chasse Sauvage

Nodens est un chasseur qui a souvent irrité les Grands Anciens en traquant leurs serviteurs. Ses proies favorites sont les fidèles de Nyarlathotep, car ils sont retors et mettent ses compétences de chasseur à rude épreuve. Tous les adorateurs présents lors d'une telle chasse doivent obtenir une réussite spéciale à un test de *Volonté* pour résister à l'impulsion de se joindre à la curée, en courant à quatre pattes avec la meute, armés de leurs seules dents !

Nodens le combattant

Nodens n'attaque jamais physiquement ses adversaires. S'il est confronté à un ennemi relativement faible, il convoque des Maigres Bêtes de la Nuit en nombre suffisant pour l'en débarrasser. Si son opposant est puissant, Nodens essaie de le renvoyer d'où il vient. S'il y parvient, ce dernier est alors contraint de retourner dans ses domaines. Sinon, c'est Nodens qui se retire afin d'éviter tout affrontement physique. Dans cette éventualité, il est arrivé plusieurs fois au dieu d'emmener un humain qu'il désirait sauver. On prétend ainsi qu'il a déjà conduit un homme jusqu'aux confins de la galaxie (et qu'il l'a ramené).

- **Autres noms** : Maître du Grand Gouffre, Le Maître de la Chasse Sauvage,…
- **Perte de SAN** : 0/1 points

Nyarlathotep

Dieu Extérieur
Le Chaos Rampant

Une grande silhouette élancée ayant ce jeune visage propre aux antiques pharaons et portant des robes prismatiques et un diadème d'or qui luisait comme d'une lumière intérieure… la fascination d'un dieu sombre et d'un archange déchu, et ses paupières semblaient cacher les pétillements d'une humeur capricieuse.

H.P. Lovecraft,
in *À la Recherche de Kadath*

Nyarlathotep est à la fois le messager, le cœur et l'âme des Dieux Extérieurs. Il est le seul d'entre eux à posséder une véritable personnalité et il prétend pouvoir revêtir un millier de formes différentes. À ses yeux, causer la folie et la démence est plus important et agréable, que tuer et détruire.
Seules quelques-unes des formes de Nyarlathotep ont été décrites : Le ***Pharaon Noir***, un homme au teint bistre de type égyptien ; la ***Langue Sanglante***, une énorme monstruosité aux membres griffus, qui a, en guise de visage, un long tentacule rouge sang susceptible de s'étirer vers l'avant quand la « chose » hurle à la lune ; ***Celui Qui Hante les Ténèbres***, une créature noire dotée d'ailes et d'un œil triple qui ne supporte pas la lumière ; la ***Femme Boursouflée***, une femme monumentale dont les nombreux tentacules font convulser le corps. La Bête prend aussi la forme du ***Sphinx égyptien***, mais son visage est rempli d'étoiles. Enfin, certains indices laissent à penser que « ***l'Homme Noir*** » des sabbats pourrait très bien être l'une des formes du dieu.

Cultes & Adoration

Le plus souvent, Nyarlathotep est adoré sous une de ses formes, ou Masques. Ces cultes sont nombreux et dispersés dans le monde entier. ***La Fraternité du Pharaon Noir*** est basée au Caire et dispose d'une branche puissante à Londres. ***Le Culte de la Langue Sanglante*** est connu au Kenya et à New York. ***Le Culte de la Sagesse Étoilée*** et ***Le Culte de la Chauve-Souris*** d'Australie adorent Celui Qui Hante les Ténèbres. On

L'avatar à forme humaine de Nyarlathotep

Sous sa forme humaine, Nyarlathotep établit parfois des relations amicales avec ses adversaires dans le but de les corrompre et de les tromper. Il répugne toujours à révéler sa véritable nature en utilisant des pouvoirs surnaturels, à moins qu'il n'y soit contraint. Souvent, il réagit aux défis en invoquant des créatures qu'il charge d'emporter ou de faire disparaître ses adversaires.

Carac.	
FOR	12
CON	19
TAI	11
INT	86
POU	100
DEX	19
APP	18
Points de Vie	15
Mvt.	12
Impact	+0

Combat
Toutes les armes à 85 %, dégâts en fonction de l'arme choisie

Pouvoirs
Nyarlathotep a la possibilité d'invoquer n'importe quel être décrit dans cet ouvrage (et bien d'autres encore) au prix de 1 point de Magie par point de POU de la créature appelée. Lorsqu'il revêt une apparence monstrueuse, il s'agrippe généralement à ses proies pour les emporter.
Nyarlathotep peut être tué par des moyens physiques normaux, quand il est sous forme humaine. Une fois mort, son corps se met aussitôt à tressauter et à trembler, avant d'exploser, révélant ainsi l'abomination griffue décrite plus haut (ou toute autre de ses formes). Cette chose s'élève alors du cadavre déchiqueté pour disparaître dans les cieux, sans plus molester son assassin.

• **Protection :** Aucune

compte encore ***L'Ordre de la Femme Boursouflée*** de Shanghai et l'internationale ***Confrérie de la Bête***.
Les adorateurs des Dieux Extérieurs n'agissent, le plus souvent, que dans l'espoir de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep, car ses supérieurs sont trop stupides pour leur prêter attention. À ses adeptes, le Chaos Rampant octroie parfois un sortilège, des connaissances scientifiques, des croyances religieuses schismatiques ou encore une créature monstrueuse à leurs ordres. Les présents de Nyarlathotep sont toujours conçus de façon à semer le trouble et la terreur au sein de l'Humanité. Ils ont même souvent des effets néfastes sur leurs bénéficiaires.
Si Nyarlathotep dispose des serviteurs habituels des Autres Dieux, certaines races lui sont en outre attachées, comme les Shantaks et les Horreurs Chasseresses. Il peut, si tel est son bon plaisir, faire don de n'importe quel type de créature à ses fidèles, ce qui se produit rarement.



Bas relief Maya représentant l'entité aux Mille Masques - Site de Lubaantun, Honduras - 1903. Collection Miskatonic - 021.8644-G

Le tourmenteur de l'Humanité

Nyarlathotep accomplit les volontés des Dieux Extérieurs et il est souvent fait référence à lui comme l'âme même de ces entités. Sans trêve, il essaie de plonger l'Humanité dans les tourments de la folie et de nombreuses prophéties (dont les nouvelles *Le Chaos Rampant, Nyarlathotep* et le poème *Les Fungi de Yuggoth*) tiennent pour acquis qu'il détruira un jour la race humaine et peut-être même la Terre tout entière. Nyarlathotep apparaît toujours comme un être cynique, qui traite ses maîtres avec mépris. Toutes les invocations adressées aux Dieux Extérieurs mentionnent son nom, sans doute parce qu'il est leur messager. Toutes les races du Mythe connaissent sa puissance et la redoutent, aussi lui arrive-t-il de leur demander « de menus services ».

• **Autres noms** : Narlato, Narlotep, N'hyarlothatep, la Langue Sanglante, Celui qui Hante les Ténèbres, la Femme Boursouflée, l'Homme Noir, le Pharaon Noir, le Noir, la Bête, le Puissant Messager, le Messager des Dieux, l'Âme des Dieux, l'Être Aveugle, l'Être Sans Visage, le Hurleur de la Nuit, l'Habitant de l'Ombre, le Messager de la Nuit, le Messager Noir de Karneter, le Démon Noir, le Démon des Ténèbres, le Dieu Noir, Shugoran le «Héraut de la Mort», le Père des Millions d'Élus, le Chasseur sur la piste, l'Ancien, le Dieu de la Résurrection, le Dieu du Désert, Celui qui vient de l'Orient, Satan, Ahtu, le Seigneur du Désert, le Maître du Mal, le Singe Aveugle de la Vérité, le Démon Messager, le Dieu sans Visage, Byagoona, le Dieu Ancien, le Prince des plus Sombres Ténèbres, le Mystérieux, le Marcheur des Étoiles, L'Homme Noir des assemblées des sorcières, le Maître du Délire, l'Homme Cornu,...

• **Perte de SAN**: Nyarlathotep sous sa forme humaine : 0/1 points. Le contempler sous l'une de ses autres formes : 5/1D100 points

Shub-Niggurath

Dieu Extérieur
Le Bouc Noir

Iä! Iä! Shub-Niggurath! Le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreaux!
H.P. Lovecraft,
in *Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres*

Shub-Niggurath n'apparaît jamais en personne dans les nouvelles d'H.P. Lovecraft, bien qu'il soit souvent fait référence à lui dans des rituels et des invocations. On présume qu'il s'agit d'une sorte de divinité pervertie de la fertilité.
Dans l'une des rares descriptions que l'on a de lui, Shub-Niggurath est présenté comme une énorme masse nuageuse en ébullition qui répand une odeur de putréfaction. Il est probable que les extensions brumeuses issues de cette masse sont capables de se matérialiser pour former d'horribles organes: Tentacules noirs et souples, gueules dégoûtantes de bave ou petites pattes difformes terminées par des sabots noirs (qui sont certainement pour quelque chose dans le fait que ce dieu soit assimilé à un « bouc » ou à une « chèvre »). À chacune de ses apparitions, il peut donner naissance de cette manière à un Sombre Rejeton.
Si Shub-Niggurath est bien une « chèvre », plutôt qu'un « bouc », certaines informations récentes permettraient de penser que son lait possède des propriétés remarquables agissant sur la libido et l'instinct sexuel de ceux qui en consomment.

Culte & Adoration

Le culte de Shub-Niggurath est assez répandu et certaines pratiques druidiques lui sont peut-être apparentées. À l'instar des adorateurs de Cthulhu, ceux qui vénèrent cette divinité forment souvent des sectes ou des congrégations. Le Bouc Noir offre parfois à ses adorateurs des chevreaux, qui sont tout à la fois ses émissaires et ses représentants.



Tête de chèvre avec toison, servant d'objet de culte de la fertilité. Espagne, 1806 (origine : estimée au IVe siècle) - Collection Miskatonic - 002.639-A

Souvent, Shub-Niggurath n'est invoqué que pour recevoir un sacrifice et, dès qu'il apparaît, il attaque aussitôt toute personne qui ne lui est pas dévouée. On peut le congédier si on connaît son sort d'invocation, et si on dispose du temps nécessaire pour le faire.
La plupart des cultes actuels voués à Shub-Niggurath pratiquent des cérémonies comparables à de gigantesques orgies dont l'énergie sexuelle permet de repaître la soif de Shub-Niggutah.

- **Autres noms** : La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux, Déesse Mère, Magna Mater, le Seigneur des Bois, Shubak Narot (cherokee),…
- **Perte de SAN**: 5/1D100 points

Shudde M'ell

Grand Ancien
Le Fouisseur d'En-Bas

Une grande chose grisâtre longue de presque deux kilomètres qui chantait et exsudait d'étranges acides… chargeant à une vitesse prodigieuse au travers des profondeurs de la terre, animée par une fureur redoutable… faisant fondre le basalte comme si cela avait été du beurre soumis à la chaleur d'un chalumeau.

Brian Lumley,
in *The Burrowers Beneath*

Seigneur des Chthoniens, Shudde M'ell est apparemment le plus grand et le plus méchant représentant de sa race. Il ressemble à un Chthonien aux proportions gigantesques. Selon les légendes, il était autrefois prisonnier sous G'harne, mais il est maintenant libre de parcourir la Terre avec ses semblables.

Culte & Adoration

À l'instar des autres Chthoniens, Shudde M'ell ne fait pas l'objet d'une adoration intensive de nos jours, bien que cela puisse être le cas pour certains druides ou diverses tribus vivant encore comme



Sculpture en coaril et coquillage des îles Tonga. Recouvert de plumes. Signification inconnue - Collection Miskatonic - 087.6693-N

à l'Âge de Pierre. Les races qui ont édifié G'harne ont peut-être également vénéré ce Grand Ancien.

Assauts chtoniens

Shudde M'ell peut, de lui-même, provoquer un tremblement de terre local de forte amplitude. Avec l'aide d'autres Chthoniens, il lui est toutefois possible d'engendrer des secousses sismiques bien plus redoutables encore, affectant toute une région et détruisant immeubles et ponts.

- **Autres noms :** Shudmell, Père des Chtoniens, Prince des Fouisseurs, le Grand Fouisseur,…
- **Perte de SAN**: 2/1D20 points

Rocher taillé, Style Maya, représentant le Dormeur de «Enquai» - Site de Lubaantun, Honduras - Collection Miskatonic - 018.8691-G



Tsathoggua

Grand Ancien
Le Dormeur de N'Kai

Il discerna dans le renfoncement obscur la silhouette allongée d'une imposante masse informe. Cette masse s'étira un peu lorsqu'il s'en approcha et avança avec une infinie indolence une énorme tête de batracien. Celle-ci paraissait émerger d'un profond sommeil quand elle ouvrit lentement les yeux, qui brillèrent tels deux fentes de phosphore en fusion sur un visage sans sourcils.

Clark Ashton Smith,
in *The Seven Geases*

Tsathoggua réside dans le golfe noir de N'Kai, où il débarqua la première fois sur Terre en provenance de Saturne. C'est une des créatures les moins malveillantes du Mythe de Cthulhu, bien qu'elle soit néanmoins redoutable. Le plus souvent, Tsathoggua est représenté avec un corps obèse couvert de fourrure, une tête de crapaud et des oreilles de chauve-souris. Sa bouche béante et ses yeux mi-clos lui donnent un air somnolent. On prétend cependant qu'il peut changer de forme à volonté.

Culte & Adoration

Tsathoggua était honoré sur la lointaine Cykranosh (Saturne) et dans l'ancienne Hyperborée, mais son culte déclina progressivement au cours des récents millénaires. Quelques sectes mineures lui ont adressé des sacrifices à l'époque romaine et jusqu'au Moyen Âge, sous des noms tels que Sadaqua ou Zhothaqquah. Il suscite automatiquement une dévotion sans faille auprès des entités informes invoquées. Il aurait fait don à ses fidèles de portes spatiales magiques et de divers sortilèges. Ce Grand Ancien est servi par une race d'entités connues, faute de mieux, sous le nom de « Larves Amorphes ». On les trouve principalement dans les temples de N'Kai. Tsathoggua les a créées et il a le pouvoir de les supprimer d'une simple pensée. Certains occultistes pensent que les Shoggoths auraient été créés par la Grande Race à partir de Larves Amorphes. Si c'est le cas, il est possible que Tsathoggua soit également capable de commander aux Shoggoths.
Son culte actuel est très réduit, en raison de sa relative inactivité, et se compose principalement de quelques rares sorciers, qui ont déduit son existence à partir de sources occultes comme le *Livre d'Eibon*. Dans les périodes où il sort de sa léthargie, le nombre de ses adorateurs croît de façon spectaculaire, jusqu'à rivaliser avec les cultes du grand Cthulhu ou d'Hastur l'Indicible.

- **Autres noms** : Sadiwah, Sadogowah, Sadogui, Sadoquae, Tsadogwa (Ouganda), Tsathoqquah, Zhothaqquah, Zoth-Aqqua, Crapaud Sacré, Dévoreur de Songes, Dieu Crapaud, Dormeur Affamé, Noire Abomination, Père de la Vraie Nuit, Premier Né des Entités Extérieures, Seigneur de K'n-yan et de Lomar, Seigneur de Yoth, Seigneur et Maître Suprême du Golfe Noir de N'kai, Terrible et Repoussant Dieu des Voormis, Vénérable Rampant,…
- **Perte de SAN:** 0/1D10 points

Yig

Grand Ancien
Le Père des Serpents

Le père à demi humain des reptiles… le serpent-dieu des tribus des plaines centrales – qui se trouve probablement à l'origine de Quetzalcoatl ou Kukulcan –, était un démon étrange à moitié anthropomorphique.

H.P. Lovecraft et Zelia Bishop,
in *La Malédiction de Yig*

Yig n'a jamais été décrit avec précision, mais il peut ressembler à un homme musclé à la peau écailleuse, dont la tête est, soit ophidienne, soit humaine. C'est essentiellement une divinité d'Amérique du Nord. Sa fameuse « malédiction » entraîne la folie et des malformations chez les enfants.

Culte & Adoration

Adoré surtout par les Amérindiens et les prêtres vaudous, Yig a peut-être un lien de parenté avec Quetzalcoatl ou du serpent à plumes appelé Kukulcan. Son culte, très ancien, était autrefois très lié au Peuple Serpent, et certains attribuent l'extinction quasi-totalede ce dernier à la perte de la faveur de Yig.

Ses adeptes bénéficient généralement d'une relative immunisation au venin des reptiles avec lesquels ils peuvent communiquer et ils connaissent souvent divers sortilèges et rituels magiques. Yig était une figure dominante des panthéons des tribus amérindiennes, au sein desquelles il faisait l'objet d'une multitude de cultes. Certains shamans très âgés perpétuent encore ces anciennes traditions. Yig aurait le pouvoir de prolonger indéfiniment la vie de ceux qui lui sont agréables, même si le mécanisme exact n'est pas connu. Pour certains, ce serait grâce au métabolisme plus lent des reptiles, pour d'autres, c'est l'injection d'une version particulière de son venin, afin de renforcer leur constitution au lieu de la drainer. Tous les serpents vénèrent instinctivement Yig aussitôt qu'il apparaît, et obéissent à ses moindres désirs.


Statue Aztèque d'un dieu serpent découverte au Gautemala en 1907. Collection Miskatonic - 017.8334-B

Les serpents sacrés de Yig

Toute manifestation de Yig est d'abord signalée par l'apparition d'une multitude de serpents. En Amérique du Nord, il s'agit essentiellement de crotales, alors qu'en d'autres points du globe, ce sont surtout des vipères et des cobras.
Les serpents sacrés de Yig sont toujours des représentants démesurés de leur espèce, marqués d'un croissant de lune sur le sommet de la tête. En Amérique, il peut s'agir d'un énorme serpent à sonnette de deux mètres de long. Le reptile apparaît toujours si soudainement que sa victime est invariablement prise au dépourvu (cf. *La surprise*, p. 83) et se fait automatiquement mordre, à moins qu'elle ne parvienne à réagir avec une extrême rapidité. Si un homme est mordu par un serpent sacré de Yig, aucune antitoxine ne peut le sauver d'une mort certaine, qui intervient au bout de quelques minutes d'agonie.

- **Autres noms** : Kukulcan, Damballah-Webo ou Loa-serpent (vaudou),...
- **Perte de SAN**: 0/1D8 points

Yog-Sothoth

Dieu Extérieur
Le Tout-en-Un

De grands globes s'agglutinant vers l'ouverture... l'éclatement des globes les plus proches, et la chair protoplasmique qui refluait, noire, pour former cette horreur fantastique et hideuse de l'espace extérieur... dont le masque était un amas de globes iridescents, Yog-Sothoth le malfaisant, qui bouillonne comme le limon originel dans le chaos nucléaire, à jamais au-delà des frontières les plus éloignées du temps et de l'espace!

August Derleth,
in *Le Rôdeur Devant le Seuil*

Yog-Sothoth vit dans les interstices qui séparent les plans d'existence composant notre univers. Là, il apparaît sous la forme d'un conglomérat de globes iridescents toujours en train de fluctuer, de s'interpénétrer et de se briser. Ce conglomérat est généralement de grande taille, mais ses dimensions varient. Ainsi, un jour il fait 100 mètres de diamètre, alors qu'une autre fois, il est dix fois plus grand. Les rapports entre l'aspect de Yog-Sothoth et les soucoupes volantes sont évidents.

Culte & Adoration

Yog-Sothoth est, avant tout, le dieu des sorcières et des magiciens. Il accorde généralement à ses adeptes le pouvoir de voyager au travers des dimensions de l'espace-temps ou de plonger leur regard dans d'autres plans d'existence au moyen de miroirs magiques. Il peut également conférer à ses esclaves la possibilité de commander à des monstres provenant de mondes lointains.
Toute personne désireuse d'accéder à des époques et des lieux lointains peut s'adresser à lui sous sa forme de Tawil at'Umr, et cela en toute sécurité. Mais, même s'il s'agit là de sa manifestation la moins maléfique, il existe toujours une possibilité pour que Tawil at'Umr soulève son voile et inflige folie et destruction à ceux qui essayent de passer un accord avec lui.


Clef de cuivre et corail accompagnée d'une dent (?) en ivoire taillé. Origine inconnue - Collection Miskatonic - 002.8736-T

La Clef et la Porte

Yog-Sothoth a la faculté de se déplacer entre les plans pour se rendre en n'importe quel endroit et à n'importe quelle époque. Il est le maître de l'espace-temps et c'est pourquoi on l'appelle également « la Clé et la Porte ». Un autre de ses noms est Umr at'Tawil (qui devrait s'écrire en arabe correct Tawil at'Umr et qui signifie : « Celui dont la vie est prolongée »). Yog-Sothoth cherche à s'introduire dans notre dimension pour se repaître de la vie qui l'habite, mais cela ne lui est possible qu'à certains moments.
Il peut également transporter un personnage en n'importe quel point de l'univers ou du temps, rien qu'en le touchant.

Perte de SAN: Sous sa forme de Tawil at'Umr, Yog-Sothoth ne fait perdre aucun point tant qu'il reste dissimulé sous son voile mystique. Sous sa forme de sphères iridescentes, Yog-Sothoth en fait perdre 1/1D10 points.

Les créatures du Mythe

Il est absolument nécessaire, pour la paix et la sécurité de l'Humanité, que certains des recoins obscurs et des profondeurs insondées de la Terre soient laissés tranquilles ; de crainte de voir des abominations endormies se réveiller et des survivances de cauchemars blasphématoires surgir de leurs sombres tanières pour se lancer dans de nouvelles conquêtes.

Lovecraft, in *Les Montagnes Hallucinées*

Les créatures par catégorie

Races indépendantes
Araignées de Leng
Chiens de Tindalos
Choses Très Anciennes
Chthoniens
Couleur Tombée du Ciel
Dholes
Gnoph-Keh
Goules
Grande Race de Yith
Gugs
Insectes de Shaggaï
Lloigors
Mi-Go, les Fungi de Yuggoth
Peuple Serpent
Polypes Volants
Shoggoths
Terreur de l'au-delà
Vagabonds Dimensionnels
Vampires Stellaires
Ver qui marche

Races de serviteurs
Byakhees
Chasseur spectral
Choses-Rats
Horreurs Chasseresses
Larves Amorphes de Tsathoggua
Maigres Bêtes de la Nuit
Profonds
Serviteurs des Dieux Extérieurs
Sombres Rejetons
Tcho-Tchos
Vampires de Feu



Araignée de Leng

Race Inférieure Indépendante
Gigantesques tisseuses

Il y avait des scènes d'anciennes guerres où l'on voyait les habitants presque humains de Leng combattre les araignées pourpres et boursouflées des vallées avoisinantes.

H.P. Lovecraft,
in *À La Recherche de Kadath*



Ces énormes araignées violacées ont un corps bouffi et pustuleux et de longues pattes velues. Leur abdomen est moucheté de violet pâle, leur dos décline diverses nuances indigo et leurs pattes sont noires. Originaires des Contrées du Rêve, elles sont intelligentes, dangereuses et... gigantesques (les nouveau-nés ont presque la taille des poneys du Shetland). Quelques vallées du Plateau de Leng sont pratiquement couvertes de leurs toiles. De nombreuses Araignées de Leng adorent Atlach-Nacha.
Bien qu'intelligentes, ces araignées ne se montrent guère coopératives et il leur arrive de s'entre-dévorer. Leur morsure injecte un poison mortel. Il en existe de vraiment très grandes.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	8D6	28
CON	5D6	17-18
TAI	10D6	35
INT	3D6	10-11
POU	4D6	14
DEX	3D6 +6	16-17
Mvt	6	
Points de Vie	26-27	
Impact moyen	+ 8	

Combat
- Morsure 40 %, 1D3 points de dégâts + venin (VIR égale à la CON de l'araignée)
- Jet de Toile 60 %, immobilisation. Pour se libérer, la proie doit réussir un jet de FOR contre la moitié de la TAI de l'araignée sur la Table de Résistance
- **Protection** : 6 points de chitine
- **Sortilèges** : Lancez 1D20. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à son INT, l'Araignée de Leng connaît 1D3 sortilèges, choisis par le gardien.
- **Perte de SAN** : 1/1D10 points et 1/1D20 points pour les plus énormes

Inspiration

Au cœur d'une vallée brumeuse de la Nouvelle Angleterre, on a bâti l'hôpital du Prince Patrick. Il accueille ceux qui ont besoin d'un repos physique et mental. Dès la première nuit, un songe étrange emporte les patients jusque dans une contrée du rêve. Les nuits suivantes, ils s'enfoncent un peu plus dans les contrées et aperçoivent les noires araignées du plateau de Leng tisser d'immondes toiles dans les environs de leur songe. Chaque nuit ils s'avancent toujours plus loin, percevant bientôt les hurlements de terreur et d'angoisse d'un homme prisonnier des araignées.
Le médecin de l'hôpital du Prince Patrick est soumis à la volonté des araignées de Leng. Elles conservent une partie de son esprit dans leurs toiles au cœur des Contrées du Rêve. Elles le contraignent à injecter aux patients une drogue qui les fait s'enfoncer chaque nuit davantage dans le cauchemar du plateau de Leng, jusqu'à ce qu'elles parviennent à s'emparer de leurs esprits égarés. Pourtant, si les malheureux parvenaient à libérer l'esprit du médecin, le cauchemar cesserait peut-être...
Mais chaque nouvelle nuit, les araignées de Leng emprisonnent un peu plus les rêveurs. Il arrivera sans doute un matin où ils ne pourront plus quitter les contrées du rêve.

Byakhee

Race Inférieure de Serviteurs
Montures stellaires

Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides... Ce n'était ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir.

H.P. Lovecraft,
in *Le Festival*

Cette race interstellaire est essentiellement dévouée à Hastur l'Indicible. Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisés, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu qu'il soit protégé du vide et du froid par des potions ou des sorts appropriés. Ils ne possèdent pas de base permanente sur

De l'aspect des créatures

Décrire les créatures du Mythe est un exercice très difficile. En effet, celles-ci sont tellement différentes des normes humaines pour la plupart que l'humain ne peut qu'en faire une description avec son vocabulaire limité et inadéquat. Imaginez un Européen du Moyen Âge qui voit pour la première fois une girafe et essaie de la décrire en utilisant ce qu'il connaît. Cela donnerait un cheval avec un cou de serpent et une grande tête de bouc avec des petites cornes, revêtu d'un pelage sombre strié de lignes claires. En faisant une illustration à partir de cette description, il y a fort à parier que la créature ressemblerait fort peu à une girafe ! Il en va de même pour les créatures du Mythe.

notre Terre, mais sont fréquemment invoqués pour accomplir certaines missions ou pour servir de montures.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAI	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6 +3	13-14
Mvt.	5 sur terre et 20 en volant	
Points de Vie		14-15
Impact moyen		+ 4

Combat

• Griffes 35 %, 1D6 points de dégâts + Impact

• Morsure 35 %, 1D6 points de dégâts + Impact + succion du sang

Un Byakhee peut, soit frapper avec ses deux serres simultanément soit tenter de mordre sa victime. Si la morsure atteint son but, le Byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 1D6 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les Byakhees restent accrochés à leurs victimes, tant qu'elles ne sont pas mortes et qu'il leur reste à eux-mêmes un souffle de vie.

Les victimes « survivantes » peuvent éventuellement récupérer les points de FOR qu'elles ont perdus, soit par transfusion sanguine, soit à la cadence de 1D3 points par jour de repos.

• **Protection** : 2 points de fourrure et de cuir épais

• **Sortilèges** : Les Byakhees ayant au moins 14 en POU connaissent au minimum 1D4 sortilèges. En principe, il s'agit d'enchantements relatifs à Hastur et aux créatures qui lui sont associées.

• **Compétences :** Écouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %

• **Perte de SAN** : 1/1D6 points

Inspiration

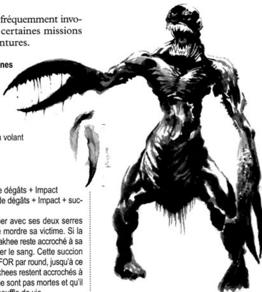
Depuis sa création, l'Université de Miskatonic abrite une société invocatrice et secrète. On lui doit la découverte d'ouvrages rares et précieux. Cela est dû au fait que cette société est parvenue à invoquer et contrôler un Byakhee afin d'accroître et protéger son savoir. Elle envoie cette créature arpenter de lointaines bibliothèques, à la recherche d'ouvrages disparus de la surface de la Terre. Le doyen de l'université préside lui-même à ces cérémonies.

Mais depuis toujours la société affronte une rivale dans l'ombre. Une autre organisation secrète tente de la déstabiliser. Cela fut fait récemment lorsqu'elle parvint à son tour à prendre le contrôle du Byakhee et à prendre pour son compte un livre qu'elle rapportait d'un rayonnage interdit ! Affaibli, la société ne put empêcher la disparition du doyen dans de mystérieuses circonstances. Et depuis quelque temps, d'étranges ombres circulent entre et dans les murs de l'université, à la recherche des précieux ouvrages accumulés depuis si longtemps. Que fera cette organisation lorsqu'elle aura acquis ces savoirs tenus à l'écart du reste des hommes ?

Chasseur Spectral

Chaque créature monstrueuse frémit sous la lueur miraculeuse,
Et recule, et s'estompe, et disparaît dans l'air !

H.P. Lovecraft, in *Psychopompos*



Ce sont de grands et hideux humanoïdes de près de deux mètres de haut, à la peau noire et épaisse. Ils ont de grands yeux rouges et de larges bouches avec des rangées de dents comme celles des requins. Ils ont un nez long et pointu qui va bien avec leur apparence générale horriblement maigre, à part l'abdomen énorme et distendu. Leurs membres se terminent en appendices grossiers. Tandis que leurs pieds ressemblent à ceux des hommes, ils n'ont en fait de mains que d'énormes pinces, un peu comme celles des crabes. À cause de leur constante quasi-immatérialité, ils semblent flotter ou rebondir sur le sol comme d'affreux gros ballons. Ils ne parlent aucune langue connue.

Les Chasseurs Spectraux sont une race créée à partir des corps de volontaires. Le plus souvent, ils sont laissés pour garder un lieu important. Ce sont de terribles adversaires : ils peuvent devenir invisibles, ce qui réduit les chances de leur adversaire de les toucher. Cependant ils sont très vulnérables, si on sait comment les détruire… Ils sont toujours liés à un quelconque objet cérémonial, objet qui retient leur âme. Et si cet objet est détruit comme il convient, ils meurent.

Leur autre faiblesse est que certaines formes de lumière peuvent les rendre visibles. Les objectifs des appareils photographiques ou des caméras peuvent révéler la présence des Chasseurs, à condition, bien sûr, qu'ils soient dans l'angle de vue.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6 x 2	21-22
CON	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
TAI	3D6 +8	18-20
INT	2D6 +6	12-13
POU	5D6	17-18
Mvt.	8	
Points de Vie	13-14	
Impact moyen	+ 4	

Combat

• Pince 50 %, 2D6 + Impact

• Morsure 30 %, 3D6

Ces créatures ne portent qu'une seule attaque par round, soit avec leurs dents, soit avec leurs pinces. Ils peuvent parer avec leurs pinces et peuvent le faire chaque round en plus de leur attaque. Ils n'attaquent généralement que sous forme invisible, ce qui augmente leurs chances de toucher de +20 %.

• **Protection** : 1 point (cuir), mais un Chasseur Spectral peut devenir invisible (cf. *Invisibilité*, p. 168). De plus quand il est sous forme immatérielle, seules les armes enchantées ou la magie lui infligent des dommages.

• **Sortilèges** : Contacter Yig. Il connaît 1D6 sorts si le gardien réussit un test sous son INTx2

• **Perte de SAN** : 1/1D6 +2

Inspiration

Quelque part dans la Chine du nord-est, une tribu de montagnard voue un culte ancestral à une mystérieuse statuette de jade. Les shamans des montagnards affirment pouvoir entrer en contact avec une entité habitant le bijou. Depuis des temps immémoriaux, quiconque tente d'emporter la statuette est frappé par sa malédiction.

Faisant fi des superstitions, le musée de Pékin a dépêché sur place une expédition accompagnée d'experts américains afin de rapporter ce chef d'œuvre des anciens sculpteurs chinois. Sur place, les shamans honorent les visiteurs d'une cérémonie dédiée à la statuette. Durant le rituel, les esprits les plus aiguisés perçoivent une présence : Une entité prisonnière du jade leur parle ! Elle raconte qu'en des temps très anciens son peuple fut la cible de terrifiantes créatures. Elle-même était un puissant mage et parvient à enfermer son esprit dans le jade, échappant ainsi à l'assaut de ses poursuivants.

Le groupe est divisé. S'agit-il d'une supercherie conduite par les montagnards ou la légende contient-elle une part de vérité ? Mais l'esprit poursuit son récit et indique un endroit où il pourrait quitter son enveloppe de pierre et revenir parmi les hommes.

La statuette abrite en fait une Chose Très Ancienne parvenue à échapper aux Shoggoths et à l'extinction en enfermant son esprit dans le jade. Elle fut mise à l'abri jusqu'à ce que des créatures intelligentes puissent la libérer de la prison verdâtre. Le Chasseur Spectral à l'origine de la malédiction veille depuis toujours sur la relique et empêche qu'on l'emporte ailleurs que dans le temple révélé par l'esprit de la statuette. C'est le seul endroit au monde où la Chose Très Ancienne peut quitter celle-ci…

Chien de Tindalos

Race Supérieure Indépendante
Charognards du temps

« Ils sont efflanqués et assoiffés » hurla-t-il… « Toute la malfaisance de l'univers était rassemblée dans leurs corps efflanqués et affamés. Mais avaient-ils vraiment des corps ? Je n'ai fait que les entrevoir ; je ne puis en être certain. »

Frank Belknap Long, in *Les Chiens de Tindalos*

Les Chiens de Tindalos vivent dans le passé lointain de notre Terre, à une époque où la vie telle que nous la connaissons n'était encore représentée que par des animaux unicellulaires. Ils habitent les angles du temps, alors que la plupart des êtres (dont l'homme) en occupent les courbes. Ce concept est difficile à appréhender, mais ne semble avoir d'utilité que pour les Chiens eux-mêmes. Ceux-ci convoitent avidement une chose qui est commune à l'Humanité et à toutes les formes de vie normales. Pour l'obtenir, ils sont capables de poursuivre leurs victimes au travers de l'espace et du temps. Ils sont immortels.

L'aspect de ces créatures est du domaine de l'inconnu, car ceux qui les rencontrent ont du mal à survivre. Il est peu probable qu'elles ressemblent à des chiens, mais le





nom de la nouvelle est si évocateur que c'est ainsi qu'elles sont décrites.

Du fait de leur relation avec les angles du temps, les Chiens de Tindalos peuvent se matérialiser au travers de n'importe quel coin, pourvu qu'il soit assez aigu (120° au moins). Ils commencent toujours par se manifester sous la forme d'une fumée émanant des angles de la pièce dans laquelle ils sont sur le point de se matérialiser. De cette fumée émerge alors leur tête, bientôt suivie par le reste du corps. Un Chien de Tindalos poursuit l'humain qui entre en contact avec lui où qu'il aille. Pour déterminer le temps qu'il met à rejoindre sa proie, définissez le nombre d'années qui sépare le monstre de sa victime. Divisez ensuite ce nombre par 100 000 000, afin de savoir combien de jours lui prendra son voyage au travers du temps. En principe, une fois qu'ils ont été éconduits, les Chiens de Tindalos abandonnent leur poursuite. C'est malheureusement une chose très difficile à faire. Ces créatures peuvent s'attaquer aux amis qui tentent de porter secours à l'une de leurs victimes.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6 +6	16-17
CON	3D6 +20	30-31
TAI	3D6 +6	16-17
INT	5D6	17-18
POU	7D6	24-25
DEX	3D6	10-11
Mvt	6 sur terre et 40 en volant	
Points de Vie	23-24	
Impact moyen	+ 4	

Combat

- Langue 90 %, absorption de 1D3 points de POU par round
- Patte 90 %, 1D6 points de dégâts + Impact + sécrétion
- **Attaques** : Au cours d'un round de combat, un Chien peut attaquer, soit avec sa langue, soit avec une patte. C'est ce dernier type d'attaque qu'il préfère généralement. Lorsque la langue d'un Chien atteint un adversaire, elle creuse aussitôt dans son corps un trou profond, indolore et qui ne saigne pas. Cette étrange blessure n'inflige pas de dommages physiques, mais la victime perd définitivement 1D3 points de POU !
- **Protection** : 2 points (cuir). De plus, les Chiens régénèrent 4 points de dégâts par round, tant qu'ils sont en vie. Ils sont invulnérables aux armes classiques, à moins qu'elles n'aient été enchantées d'une manière ou d'une autre, auquel cas elles leur infligent des dégâts normaux.
- **Sortilèges** : Tous disposent d'au moins 1D8 sortilèges, au choix du gardien.

- **Perte de SAN** : 2/1D20 points

Inspiration

Au cœur d'un ancien quartier de Chicago, un homme passe ses mains gantées sur les reliefs sculptés d'un massif sarcophage. Une dernière fois, il interprète les antiques textes sumériens et leur donne un sens.

Ils lui révèlent l'utilisation de rites magiques durant les batailles entre les cités états plus de 4 000 ans avant notre ère. Il apprend comment un prince nommé Asseouir fit invoquer de mystérieuses créatures aux crocs acérés et de quelle manière, longtemps après la bataille, ces créatures revenaient « d'entre les murs » achever ceux qui s'étaient enfuis. Le prince fut lui-même menacé et, pour leur échapper fit façonner ce sarcophage dépourvu d'angle. Ses mains s'attardent une nouvelle fois pour dernière une traduction. Pas d'erreur, si le sarcophage est ouvert, les créatures reviendront dévorer la dépouille du prince.

L'homme se relève péniblement, alourdi par son scaphandre, et lève le pouce pour confirmer le lancement de l'expérience. Son assistant ouvre alors une vanne qui déverse un gaz mortel à l'intérieur de la chambre de verre rectangulaire. Un gaz obtenu à prix d'or auprès de militaires véreux chargés de son expérimentation. L'homme, protégé par son scaphandre, ouvre le sarcophage. Quelques instants plus tard, un autre gaz provenant d'un angle de l'aquarium se mêle au premier, tandis que retentit le hurlement d'un loup !

On ignore ce qu'il advint par la suite. On présume que la chambre de verre fut brisée par les coups répétés de l'animal. On pense que le gaz s'est répandu dans le quartier, provoquant d'épouvantables transformations parmi les habitants. On suppose enfin que la créature rôde toujours dans le quartier, désorientée, blessée et affamée… Toujours à la recherche de l'homme dans le scaphandre.

Chose-Rat

Race Inférieure de Serviteurs
Railleurs aux pas vifs

Les os des pattes minuscules, dit-on, dénotent des facultés de préhension plus caractéristiques d'un petit singe que d'un rat ; tandis que le crâne aux féroces crocs jaunes est absolument anormal, car vu sous certains angles, il paraît la caricature monstrueuse d'un crâne humain en miniature.

H.P. Lovecraft,
in *La Maison de la Sorcière*

Ces créatures aux longs crocs effilés, qui ressemblent à des rats ordinaires lorsqu'on les voit de loin, sont dotées de têtes et de mains caricaturant celles des hommes. Elles ont été créées par des rituels de magie maléfique, afin que des adorateurs défunts puissent revêtir leur forme et continuer ainsi à servir leurs maîtres. Bien qu'elles soient presque immortelles, elles sont très rares de nos jours. Il se pourrait que Brown Jenkin, le familier de la sorcière Keziah Mason, ait été une de ces choses. Quand elles attaquent, elles grimpent le long des jambes et des vêtements de leurs adversaires humains ou se laissent tomber du plafond. Si elles parviennent à infliger une morsure, elles restent ensuite accrochées à leur proie et continuent à lui infliger des dommages. Arracher une Chose-Rat fixée à sa proie fait perdre à cette dernière 1D3 points de Vie.





L'ichor bleu

Le corps de ces êtres est entièrement recouvert d'une sorte de pus bleuâtre. Lorsqu'une victime est touchée par une patte, une goutte de ce liquide écœurant se répand aussitôt sur elle. Ce « pus », vivant et actif, agit alors comme un acide qui inflige 2D6 points dégâts chaque round, aussi longtemps qu'il reste au contact de la victime.

Il est possible d'essuyer cette sécrétion avec un chiffon ou une serviette. On peut également la laver à grande eau ou avec tout autre liquide pouvant servir à cet usage. Même le feu peut venir à bout de cette substance, mais au risque de brûler la victime.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	3D6	10-11
POU	2D6	7
DEX	4D6 +4	20
Mvt.	9	
Points de Vie	4	
Impact moyen	- 4	

Combat

- Morsure 35 %, 1D3 points de dégâts
- **Protection** : Aucune, mais il faut soustraire 40 % aux chances de toucher une Chose-Rat quand elle court et 20 % quand elle est accrochée à quelqu'un
- **Sortilèges** : Les Choses-Rats ayant au moins 14 en INT connaissent 1D3 sortilèges (au choix du Gardien) ; les sorciers qui connaissaient des sortilèges de leur vivant conservent leur savoir quand ils se transforment en Choses-Rats
- **Compétences** : Discrétion 65 %, Athlétisme 95 %, Se Cacher 80 %

- **Perte de SAN** : 0/1D6 points et 1/1D8 points si l'observateur l'a connue sous sa forme humaine

Inspiration

Extraits du livre de bord du capitaine Sergeïv Kosmaniroff, commandant du brise-glace l'*Étoile de Kiev*.

1er jour. Le professeur Sarvienko a indiqué une route vers le nord. En cette saison, la glace n'empêchera pas notre progression.

5e jour. C'est aujourd'hui le premier jour du printemps. L'expédition a indiqué un point sur la carte. C'est là qu'elle a décidé de débuter ses recherches.

19e jour. Le professeur Sarvienko a fait descendre à terre le matériel de découpage de la glace.

23e jour. Le professeur a fait placer le bloc dans le compartiment réfrigéré. Les hommes ne croient pas que la créature prisonnière de la glace soit un mammouth.

25e jour. Le mécanicien du bord ne parvient pas à remettre en fonctionnement le compartiment réfrigéré. Dans quelques jours, la glace aura fondu et la créature commencera à pourrir.

27e jour. Le professeur ne se résigne pas à faire jeter la carcasse par-dessus bord. Il est le médecin du bord et ne peut pas ignorer les risques d'épidémie. J'en viens à souhaiter que les rats fassent disparaître la créature.

30e jour. À quelques jours du retour chez nous, les rats ont entièrement dévoré la créature. Je ne les savais pas si nombreux, à moins que cette « chose » n'ait pas été constituée de tant de chair que cela. Il ne reste même pas d'os.

31e jour. Les rats…

À bord de *L'Étoile de Kiev*, les rats ont absorbé la conscience d'un Polype Volant. Ils n'agissent plus désormais comme des individus séparés, mais comme un organisme unique, une Chose-Rat, qui n'aspire qu'à dévorer ceux qui monteront à bord ou à envahir la première ville où le navire accostera.

Chose Très Ancienne

Race Inférieure Indépendante
Antiques bâtisseurs de cités

Elles présentaient un corps strié en forme de tonneau, portant de minces bras horizontaux divergeant comme les rayons d'une roue autour d'un anneau central, et des protubérances ou bulbes verticaux prolongeant le sommet et la base du tonneau. Chacune de ces protubérances était le moyeu d'un système de cinq longs bras plats effilés en triangle, disposés comme ceux d'une étoile de mer.

H.P. Lovecraft,
in *La Maison de la Sorcière*

La nouvelle *Les Montagnes Hallucinées*, également de Lovecraft, propose une description très complète d'une de ces choses – appelées en l'occurrence « Les Anciens » – mais elle est trop longue pour être présentée ici. Il y est notamment précisé qu'elles mesurent environ 2,40 m de haut, avec un corps de 1,80 m de long, et qu'elles sont munies d'ailes pouvant se rétracter dans des fentes prévues à cet effet.

Les Choses Très Anciennes sont venues sur Terre, il y a de cela plusieurs centaines de millions d'années. Elles sont d'ailleurs peut-être à l'origine de l'apparition accidentelle de la vie sur notre planète. Elles ont créé des êtres blasphématoires appelés Shoggoths, pour qu'ils leur servent d'esclaves. Après de nombreuses guerres qui les opposèrent à d'autres races, elles furent finalement reléguées en Antarctique, où subsiste toujours une de leurs cités, figée sous un glacier. Leur race a commencé à dégénérer avant même l'évolution de l'homme et elles perdirent alors, tout du moins partiellement, leur aptitude à voler à travers l'espace au moyen de leurs ailes membraneuses. Leur civilisation fut pratiquement effacée de la surface du globe par leurs propres esclaves, les Shoggoths.

Les Choses Très Anciennes, qui à l'origine étaient amphibies, ont certainement toutes disparues des terres émergées, mais sans doute existe-t-il encore quelques-unes de leurs colonies dans les eaux les plus profondes. Ceux qui entreprennent des voyages dans le temps peuvent également en rencontrer.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	4D6 +24	38
CON	3D6 +12	22-23
TAI	8D6	28
INT	1D6 +12	15-16
POU	3D6	10-11
DEX	3D6 +6	16-17
Mvt.	8 sur terre et 10 en volant	
Points de Vie	25-26	
Impact moyen	+ 8	

Combat
• Tentacule 40 %

En combat au corps à corps, une Chose Très Ancienne peut utiliser simultanément ses cinq tentacules, mais elle ne peut alors en employer que trois au maximum par adversaire. Une fois qu'un tentacule a atteint sa proie, il s'y fixe et lui délivre des dégâts de « constriction » équivalant à la moitié de l'*Impact* de la créature

• **Protection** : 7 points (peau)
• **Sortilèges** : Une Chose Très Ancienne a une chance égale à son INT x 3 de connaître 1D4 sortilèges.

• **Perte de SAN** : 0/1D6 points

Inspiration

À l'est des Philippines, l'île de Siarga plonge dans la fosse des Philippines. Depuis plusieurs semaines déjà, une large brèche s'est ouverte dans un flanc de l'île et la mer « tombe » dans un gouffre insondable.

Fascinées par ce genre de mystères, plusieurs processions sectatrices se mettent en route depuis divers endroits du globe, chacune porteuse d'une théorie sur ce terrifiant phénomène. Les chinois estiment qu'une antique divinité Shan rappelle à elle d'antiques démons. Mais ces derniers ne se manifesteront qu'avec l'aide de prières et de méditations. Les Indiens du Gange y voient un avatar de Khali tenter d'absorber l'écume des vagues, incarnation mouvante d'innombrables divinités bienfaitrices appelées Apsara. Ils viennent empêcher la déesse de conduire ses desseins. Une secte de Boston prédit qu'un tourbillon planétaire naîtra de cette faille et engloutira les océans. Elle prévoit de faire descendre une nacelle piégée dans le gouffre afin de provoquer une explosion au cœur du maelström.

La réalité est toute autre. Tous les cent millions d'années, un portail des Choses Très Anciennes s'ouvre. À l'origine, il était destiné à emporter les esclaves Shogotths en surplus vers de lointaines colonies extraterrestres. Aujourd'hui, des Choses Très Anciennes souhaitent emprunter ce passage pour quitter la Terre. Et tandis qu'elles entrent en contact avec les médiums chinois afin de les influencer, la nacelle américaine découvre des parois sculptées d'une histoire inconnue des hommes, celle des esclaves Shogotths.



Chthonien

Race Indépendante Supérieure
Fouisseurs tentaculaires

Une nuée de tentacules agitée de convulsions sur un épais corps allongé d'un gris noirâtre rappelant un sac… aucun autre détail n'était visible, à part les tentacules qui s'étiraient en tous sens. Ou plutôt si !… on pouvait discerner dans la partie supérieure de la chose… une sorte de conteneur renfermant le cerveau, les ganglions et tous les organes maladifs qui conféraient à cette monstruosité un semblant de vie !

Brian Lumley,
in *The Burrowers Beneath*

Ces êtres ont la forme d'immenses calmars terrestres aux corps vermiformes et allongés, couverts de matière visqueuse. Un chant psalmodié se fait entendre chaque fois qu'ils se manifestent. Ces puissants fouisseurs peuvent vivre plus d'un millier d'années et veillent jalousement sur leur progéniture. Leurs caractéristiques inhabituelles en font des créatures qui n'ont pas leurs pareilles sur notre planète. Leur représentant le plus important est le gigantesque Shudde M'ell.

Les Chthoniens communiquent par télépathie, ce qui leur permet de contacter l'un des leurs où qu'il se trouve de par le monde. Seuls les adultes peuvent employer ce pouvoir pour contrôler des représentants d'autres espèces.

• Les Chthoniens peuvent creuser des tunnels dans la roche aussi facilement que si c'était du beurre et ils n'ont pas besoin d'oxygène.
• Les Chthoniens adultes peuvent supporter des températures énormes pouvant aller jusqu'à 4 000° Centigrades (7 200° Fahrenheit). Il est fort possible que la plupart d'entre eux vivent dans les profondeurs de la Terre et que les seuls membres de leur race qui s'aventurent dans les couches supérieures de la planète où résident les hommes soient des parias, des vagabonds ou des imprudents qui ont accidentellement été entraînés par un flot de lave. Il est possible également qu'ils effectuent épisodiquement des migrations vers la surface pour mettre bas, puisque leurs jeunes sont incapables de tolérer des températures trop élevées. Leurs motivations restent incompréhensibles.
• Les adultes peuvent provoquer de puissants tremblements de terre.
• Les Chthoniens sont extrêmement sensibles à l'eau. Et si leur enveloppe visqueuse les protège contre de petites quantités de ce liquide, une immersion totale est capable de les détruire. Lorsqu'ils creusent, ces monstres évitent systématiquement les nappes phréatiques et les sédiments riches en eaux qu'ils détectent facilement.
• On trouve des Chthoniens dans le monde entier, même au cœur des couches de basalte qui s'étendent sous les océans. En Afrique, il existe une cité appelée G'harne où ils ont coutume de se rendre. Il est possible qu'ils y aient été emprisonnés, il y a des éternités.

Chthoniens adultes

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6x5	52-53
CON	3D6 +30	40-41
TAI	3D6x5	52-53
INT	5D6	17-18
POU	5D6	17-18
DEX	2D6	7
Mvt.	6 et 1 en creusant	
Points de Vie	46-47	
Impact moyen	+ 12 ou + 14	

Combat

- Écrasement 80 %, 5D6 ou 6D6 points de dégâts + Impact
- Tentacule 75 %, 2D6 ou 3D6 points de dégâts + succion du sang
- **Tremblements de terre:** Tous les Chthoniens adultes sont capables de provoquer des séismes. L'amplitude d'un tel tremblement de terre, mesurée sur l'échelle de Richter, est égale à la somme des POU des monstres qui le provoquent, divisée par 20. Elle correspond à ce qui est ressenti dans un rayon de 50 mètres autour de l'épicentre. Elle est réduite de 1 degré par tranche de 50 mètres, au fur et à mesure que l'on s'éloigne du point d'origine. Les Chthoniens peuvent aussi décider de limiter l'amplitude d'un séisme au niveau de son épicentre, afin d'accroître l'aire d'effet de celui-ci ou d'amplifier le rayon d'action par des multiples de 50 mètres. La moitié au moins des Chthoniens participant à une action de ce type doit se trouver sous l'épicentre du tremblement de terre. Cela coûte à chacun un nombre de points de Magie égal à l'amplitude du séisme sur l'échelle de Richter. Jusqu'à ce jour, aucun séisme n'a jamais dépassé le degré 9 de l'échelle de Richter, mais tout est possible

- **Attaques avec les tentacules:** Chaque round, un Chthonien peut attaquer avec 1D8 tentacules capables d'infliger des dégâts égaux à 2D6 ou 3D6 points. Si un tentacule atteint sa cible, il se fixe alors à elle, se fraye un chemin à l'intérieur de son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux, lui pompant ainsi 1D6 points de CON par round. Dès que la victime n'a plus de points dans cette caractéristique, elle meurt. La CON ainsi perdue ne peut jamais être récupérée. Lorsqu'un de ses tentacules est occupé à dévorer un personnage, le Chthonien ne dispose plus que de 1D8-1 autres tentacules pour se battre. Si deux sont occupés, il ne lui en reste que 1D8-2, et ainsi de suite. Des jets inférieurs à 1 signifient qu'aucun tentacule n'attaque au cours du round concerné. Toutefois, ceux qui sont déjà fixés à une proie continuent leur succion. Chaque tentacule est capable d'attaquer un adversaire différent, à moins qu'ils ne se concentrent tous sur le même

- **Attaques par écrasement:** S'il le désire, un Chthonien peut tenter d'écraser ses adversaires de tout son poids, au lieu de les attaquer avec ses tentacules. Dans ce cas, les tentacules restent inactifs, à moins qu'ils ne soient déjà occupés à pomper le sang d'une victime, auquel cas ils continuent. Pour écraser ses adversaires, le monstre bat d'abord en retraite pour se hisser sur un surplomb d'où il se laissera tomber sur eux. La zone d'impact est à peu près circulaire et son diamètre est égal au dixième de la TAI du Chthonien. Un investigateur se trouvant dans cette zone doit réussir un test d'*Athlétisme* pour ne pas encaisser des dégâts équivalant à l'Impact normal de la créature considérée
- **Protection**: 5 points (couches de graisse et de muscles). De plus, les Chthoniens régénèrent 5 Points de Vie par round. Une fois mort (0 Points de Vie ou moins), ils ne peuvent plus se régénérer
- **Sortilèges**: Les adultes connaissent des formules magiques uniquement si le gardien réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois leur INT. Dans ce cas, ils possèdent 1D6 sortilèges ayant trait à Shudde M'ell ou aux Grands Anciens prisonniers de notre Terre, tels que Cthulhu, Y'golonac, Yig, etc.

- **Perte de SAN**: 2/1D20 points pour un Chthonien adulte. 1/1D10 pour un jeune. Par contre, voir un Chthonien fraîchement éclos n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique

Ordres télépathiques des chthoniens

Les Chthoniens peuvent employer leurs facultés télépathiques comme une arme à l'encontre des hommes... Ce qu'ils font rarement, à moins que ceux-ci ne possèdent quelque chose qu'ils désirent eux-mêmes (comme d'étranges concrétions minérales de forme sphérique).
Confrontez le POU du monstre à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si personnage concerné est vaincu, il ne peut plus alors quitter les abords de l'endroit où il a été attaqué psychiquement. Ainsi, au début, il lui sera impossible de se déplacer dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de cet endroit. Mais plus le Chthonien se rapprochera de lui, plus il lui sera difficile de bouger... jusqu'à ce que, finalement, il ne puisse même plus quitter son bureau ou sa chaise! Une fois sa victime immobilisée, le Chthonien surgit du sol pour récupérer ce qu'il convoite. Un homme conscient de l'emprise télépathique à laquelle il est soumise peut, chaque jour, essayer de s'en débarrasser en opposant son POU à celui de son dominateur sur la Table de Résistance. Un investigateur qui a déjà eu maille à partir avec ces créatures n'a besoin de réussir qu'un test de *Connaissance* pour savoir qu'il fait l'objet d'une attaque de leur part.
Un Chthonien est capable d'entrer en contact télépathique avec un humain qu'il connaît, où que se trouve celui-ci, mais il lui faudra parfois du temps pour le repérer. Un Chthonien dépense 1 point de Magie pour communiquer télépathiquement ou pour « lier » un homme à un lieu géographique donné. Il lui faut dépenser 1 point supplémentaire pour le lier, par tranche de 1,5 kilomètre qui le sépare de lui. Plusieurs Chthoniens peuvent combiner leurs points de Magie pour accomplir ces choses à de grandes distances, mais, même dans ce cas, seul l'un d'entre eux peut confronter son POU à celui de la victime.
Un Chthonien peut contacter un autre membre de sa race sans que cela lui coûte 1 seul point de Magie, et cela quelle que soit la distance qui les sépare.
Certaines rumeurs laissent entendre que les Chthoniens adultes auraient la faculté d'absorber les points de Magie d'un homme, mais rien n'est vraiment sûr.

Inspiration

Depuis que les minarets des mosquées d'Istanbul pointent vers le ciel, les pieds nus des fidèles arpentent les tapis en silence. Années après années, les Turcs ont offert d'innombrables tapis qu'on a superposés les uns aux autres. Dans la plus vaste d'entre elle, la mosquée Bleue, l'épaisseur est aujourd'hui telle qu'il faut dégager les tapis afin d'en accueillir de nouveaux. C'est l'occasion pour les collectionneurs d'art ancien du monde entier de se rendre sur place pour admirer ces trésors.
Mais seul un cercle très fermé d'experts peut accéder au trésor des trésors: les premiers tapis posés à même le sol. Ces derniers sont porteurs de motifs complexes. Ils ne suggèrent pas la gloire d'un dieu, mais plutôt une mise en garde. Une étude poussée des motifs des tapis permettrait d'en apprendre davantage, mais chacun souhaite se porter acquéreur d'un trésor pour l'emporter dans la mosquée de son pays.
Les « experts » ignorent que les tapis sont couverts de puissants glyphes et recouvrent des dalles scellées. Elles maintiennent un Chthonien captif. Maîtrisé peu avant la construction de la basilique, qui fut plus tard transformée en mosquée, il a sollicité l'aide de ses congénères qui, régulièrement tentent d'abattre sa prison mais se heurte à la puissance des symboles tissés. Lorsque cela se produit, Istanbul connaît des tremblements de terre. Mais aujourd'hui que les tapis porteurs de magie vont être enlevés, que va-t-il advenir de la cité?



Couleur Tombée du Ciel

Race indépendante Supérieure
Dévoreurs de force vitale

Le faisceau de phosphorescence jailli du puits était de plus en plus intense, [imposant] une impression d'aberration et de cataclysme qui dépassait de loin tout ce que pouvait imaginer l'esprit conscient. Ce n'était plus un rayonnement, mais un déferlement; et le flot informe de couleur indéfinissable en quittant le puits semblait couler directement dans le ciel.

H.P. Lovecraft,
in *La Couleur Tombée du Ciel*

Cet organisme doué d'intelligence et totalement dépourvu de substance – au point de ne même pas être gazeux – se présente sous la forme d'une simple couleur. Lorsqu'il se déplace, il semble n'être qu'une tache scintillante, sans forme précise, qui irradie de pâles rayons chromatiques n'appartenant pas au spectre connu. Cette tache est capable de se déverser sur le sol ou d'évoluer dans les airs à la manière d'un être vivant. Lorsqu'elle se

repaît d'une victime, le visage de celle-ci prend la même teinte qu'elle.
Bien qu'elle soit immatérielle, une Couleur, lorsqu'elle est touchée, procure les mêmes sensations qu'un nuage de vapeur malsaine et visqueuse. Il émane d'elle des radiations susceptibles d'être détectées par un compteur Geiger. Observée avec un dispositif à intensification de la lumière des années 1990, elle apparaît sous la forme d'une brillante tache lumineuse, mais les lunettes à infrarouge ne permettent pas de la distinguer.
Les Couleurs proviennent d'un endroit des profondeurs de l'espace qui n'obéit pas aux lois naturelles habituelles. Les spécimens adultes peuvent donner naissance à des embryons ayant l'aspect de petites sphères creuses et inoffensives d'un diamètre de sept centimètres. Ces embryons, lorsqu'ils sont déposés sur un sol verdoyant ou dans une eau calme, commencent aussitôt à « germer ». Au bout de quelques jours, leur enveloppe externe se dissout et il en sort une nouvelle créature, qu'à défaut d'un terme plus approprié, nous appellerons « larve ». Cette larve gélatineuse peut rapidement atteindre une grande taille et s'infiltrer dans l'écosystème environnant, provoquant des mutations dans la végétation locale. Les fruits prennent alors un goût amer, tandis que les jeunes animaux et insectes sont affligés de difformités. La nuit, la flore irradie une couleur indéfinissable et les végétaux se tordent en tous sens, comme s'ils étaient soumis à un vent puissant. Les humains ne sont pas épargnés et ils prennent progressivement la même teinte lumineuse que leur environnement. Au bout de quelques mois, la larve finit par se transformer en une jeune Couleur.
À ce stade, elle commence à quitter brièvement son repaire pour se nourrir en absorbant la force vitale du secteur qui avait été précédemment affecté par la larve. Une fois repue, elle quitte la planète pour accéder à la maturité dans l'espace. Mais pour amorcer ce processus, la Couleur anéantit d'abord toute vie dans une zone d'environ deux hectares, voire plus si la région concernée est désolée. Cette zone est ensuite totalement dévastée et plus aucune plante n'y poussera.
Les Couleurs craignent les lumières vives et passent leurs journées dans la pénombre fraîche de repaires profonds et humides : Citernes, puits, lacs, réservoirs ou océans.
Une forte odeur d'ozone caractéristique signale toujours leur présence.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	1D6 par tranche de 10 pts de POU	7
TAI	égale au POU	10-11 +
INT	4D6	14
POU	2D6*	10-11 +
DEX	2D6 +12	19
Mvt.	12 à terre et 20 en vol	
Points de Vie	N/A	

*: valeur de base qui augmente au fur et à mesure qu'une Couleur se nourrit

Impact moyen 0



Combat
- Absorption 85 %, 1D6 points de dégâts + perte de points de caractéristiques
- Attaque Mentale 100 %, perte de 1D6 points de Magie et de 1D6 points de SAN
- Désintégration 100 %, désintégration de matériaux
- Étreinte 85 %, pas de dégâts

- **Dévorer** : Lorsqu'une Couleur se nourrit, soustrayez à son POU le nombre de points de Magie que possède sa victime. Par tranche de 10 points de différence, elle absorbe alors définitivement 1 point de FOR, de CON, de POU, de DEX et d'APP de sa proie qui encaisse également 1D6 points de dégâts. Les points de POU absorbés de cette manière s'ajoutent à ceux que possédait déjà la Couleur. La victime éprouve des sensations de succion et de brûlure, tandis que sa peau et ses cheveux se mettent à pâlir progressivement. Son visage devient hâve et son épiderme présente de hideuses gerçures et rides. Elle meurt au bout d'un certain temps.
- **Attaque Mentale :** Les Couleurs dont le POU est faible emploient une attaque mentale à l'encontre des humains quand elles désirent se nourrir, affaiblissant ainsi l'esprit des êtres vivants qui les côtoient. Chaque jour passé à proximité d'une Couleur oblige à réussir une confrontation de son INT contre le POU de la créature sur la Table de Résistance, si l'on ne veut pas perdre 1D6 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Les points de Magie ainsi détruits ne peuvent pas être restaurés tant que l'on reste dans le secteur. Les Couleurs exercent sur leurs victimes une puissante influence visant à les dissuader de partir. Cette influence ne cesse de s'accroître au fur et à mesure que les victimes en question s'affaiblissent. Pour se décider à quitter la région, elles doivent réussir un test inférieur ou égal à 5 fois leur capital actuel en points de Magie.
- **Concentrer son énergie** : Une Couleur a la possibilité de concentrer son énergie pour percer un trou dans pratiquement n'importe quel matériau. Ce talent lui sert en principe à s'aménager un repaire souterrain et lui permet de désintégrer facilement 90 centimètres cubes de titane ou plusieurs mètres cubes de bois. Les parois d'un trou ainsi creusé semblent avoir « fondu », bien qu'aucune chaleur n'ait été générée.
- **Se solidifier :** Enfin, une Couleur peut se concentrer pour solidifier une partie d'elle-même qui prend alors un aspect translucide. Elle peut ensuite employer sa FOR pour se saisir d'un homme, d'une arme ou de tout autre objet.
- **Protection** : Aucune, mais elle est invulnérable aux attaques physiques. Un champ magnétique peut emprisonner une Couleur. Vulnérabilité à la magie
- **Sortilèges, compétences** : Aucun

- **Perte de SAN** : Voir la Couleur : 0/1D4 points. Voir une de ses victimes : 1/1D8

Inspiration

Les astronomes observent un phénomène unique à hauteur de l'équateur. Les couches supérieures de l'atmosphère sont le théâtre d'une étrange coloration, baptisée « aurore australe ». Ce phénomène se produit au-dessus de l'embouchure de l'Amazone. Dans le même temps, on rapporte d'épouvantables changements morphologiques auprès de la faune et la flore de cette région. Les médecins désemparés ne parviennent pas à endiguer la pandémie. Mais ils sont unanimes : « Quelque chose » corrompt les plantes, les animaux et les hommes. Le mal a pris sa source dans les marécages du delta de l'Amazone et remonte le fleuve.
Un chercheur en optique perce le secret de l'aurore australe. À l'aide d'une lentille spéciale, il parvient à extraire une couleur invisible à la vision humaine. Seule cette teinte peut repousser la couleur tombée du ciel. Mais les lunettes permettent également de voir la véritable nature de la bête !



Dhole

Race Supérieure Indépendante
Monstres fouisseurs

Au-dessous de lui, le sol grouillait de gigantesques Dholes et même tandis qu'il se penchait pour regarder, l'un d'entre eux se souleva à plusieurs centaines de mètres et dirigea vers lui l'une de ses extrémités visqueuses et décolorées.

H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price, in *À Travers les Portes de la Clé d'Argent*

Les Dholes sont de gigantesques monstres fouisseurs ressemblant à des vers. Ils ne sont pas originaires de la Terre et aucun n'est resté très longtemps sur notre planète. Ce qui est heureux quand on considère qu'ils ont dévasté de nombreux autres mondes. Ils n'aiment pas la lumière, bien qu'elle ne les blesse pas. Il est néanmoins très rare de les rencontrer en plein jour et encore cela se produit-il uniquement sur des planètes qu'ils ont intégralement conquises. Il existe peut-être une relation entre les Dholes et les Chthoniens. Des créatures similaires, les Bholes, sont présentes dans les Contrées du Rêve.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	1D100x10	505
CON	1D100 +100	151-152
TAI	FOR + 1D100	555-556
INT	2D6	7
POU	10D6	35
DEX	1D4	2-3
Mvt.	18 en rampant et 10 en creusant	
Points de Vie	env. 353-354	
Impact moyen	Suffisant pour aplatir un cuirassé...	

Combat
- Écrasement 30 %, mort instantanée
- Engloutissement 80 %, victime avalée
- Jet de Bave 50 %, dégâts spéciaux

- **Jets de Bave** : Les Dholes préfèrent cracher des jets de bave gluante avec leur bouche, plutôt que de recourir à tout autre mode d'attaque. Ces projections ont une portée oscillant entre 3 et 5 kilomètres et peuvent recouvrir une zone d'un diamètre égal au vingtième de la TAI du monstre exprimée en pieds (1 pied = 0,3 mètre environ). Ainsi, un Dhole de TAI 400 affecte avec ses jets de bave une zone d'un diamètre de 20 pieds, soit un peu moins de 7 mètres. Toute personne touchée par ce « crachat » est aussitôt assommée et enrobée par lui. S'extraire de cette gangue visqueuse nécessite un test inférieur ou égal à sa FOR avec 1D100, qui ne peut être tenté que 1 fois par round. Tant qu'il est submergé de bave hideuse, le personnage ne peut pas respirer et il lui faut effectuer chaque round des jets pour éviter l'asphyxie (cf. *La suffocation*, p. 149). De plus, comme la salive est caustique, elle inflige automatiquement 1 point de dégâts par round. Quand la victime s'est extraite du crachat, même si elle est encore trempée et collante, la corrosion cesse immédiatement et elle ne subit aucun autre dommage. Les jets de bave peuvent, par ailleurs, très bien détruire une voiture ou abattre un avion.
- **Engloutissement** : Quand un Dhole veut avaler (engloutir) quelqu'un, il affecte une zone de la même dimension que celles touchées par ses jets de bave. La personne sur laquelle rampe un Dhole est écrasée par son corps aux centaines de pattes et meurt instantanément. Ses compagnons ont 25 % de Chances de retrouver sa dépouille…
- **Protection** : Les Dholes possèdent une protection naturelle équivalente à leur POU
- **Sortilèges** : Aucun

- **Perte de SAN** : 2/1D20 points

Inspiration

Durant une éclipse de Terre, des jets de magmas acides ont jailli de la Lune en direction de la Terre. Les astronomes mettent cela sur le compte d'une éruption volcanique accrue par l'attraction de la Terre et du Soleil alignés. Mais des occultistes affirment que des événements semblables se sont déjà déroulés au XVIIIe siècle et qu'ils se produiront encore dans les semaines à venir, lors d'une prochaine éclipse.

Deux expéditions sont constituées. La première par des astronomes qui veulent retrouver les résidus de ces magmas, tous échoués au même endroit sur la Terre : au cœur du désert d'Arabie. La seconde par des occultistes qui affirment que ces magmas sont des jets gastriques organiques, provenant de créatures lunaires qu'ils appellent des « Dholes » et qui habitent d'ordinaire sur la face cachée de la Lune.

Dans le désert les explorateurs découvrent de colossales statues de fer, dont les chroniques arabes évoquent déjà la destruction au XVIIIe siècle. Depuis la Lune, les Dholes tentent d'abattre par leur jet corrosif ces statues dressées par le Peuple Serpent. Elles sont une offense aux dieux qu'ils vénèrent.

Alors que la prochaine éclipse s'annonce, le Peuple Serpent voit dans les expéditions une menace qu'il lui faut éliminer. Les chercheurs tentent d'emporter des spécimens, tandis que les occultistes assurent qu'ils peuvent engager le dialogue…





Goule

Race Inférieure Indépendante
Carnassiers dévoyés

Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés, souvent ils étaient proches de l'Humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant, et ils avaient une physionomie vaguement canine. La plupart semblaient faits d'une espèce de caoutchouc.

H.P. Lovecraft,
in *Le Modèle de Pickman*

Les Goules sont des êtres caoutchouteux et répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, possédant certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment à l'aide de sons inarticulés et de couinements. Leur cuir est souvent incrusté de terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.

Les Goules de Lovecraft sont d'ignobles créatures qui vivent dans des réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses cités. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les sorcières et attaquent parfois l'homme. Il peut d'ailleurs arriver qu'un humain devienne une Goule au terme d'une longue transformation.



Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6 +6	16-17
CON	2D6 +6	13
TAI	2D6 +6	13
INT	2D6 +6	13
POU	2D6 +6	13
DEX	2D6 +6	13
Mvt.	9	
Points de Vie	13	
Impact moyen	+ 2	

Combat
- Griffes 30 %, 1D6 points de dégâts + Impact
- Morsure 30 %, 1D6 points de dégâts + harcèlement automatique (1D4)
- **Morsures et griffures** : Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la Goule et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.
- **Protection** : Les armes à feu ne leur infligent que la moitié de leurs dégâts normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.
- **Sortilèges** : Lancez 1D100. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de la Goule, elle ne connaît aucun sortilège. Sinon, elle en connaît un nombre correspondant au résultat du jet
- **Compétences** : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Athlétisme 85 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %

- **Perte de SAN** : 0/1D6 points

Inspiration

« Mesdames, Messieurs, petits enfants…, écoutez cette histoire authentique ! J'en fus moi-même le témoin.
Nous traversions les plaines de Tartarie lorsque nous croisâmes la route des cosaques. Ceux-là s'apprêtaient à exécuter un homme simplement parce que sa laideur repoussante l'avait fait chasser de son village. Notre guide proposa aux cosaques d'épargner cette misérable créature de Dieu contre la promesse de l'emporter loin du pays ! Il est maintenant là, derrière ce rideau…
Mesdames, Messieurs, petits enfants…, pour 1 penny et 1 penny seulement, rendez grâce du bonheur que vous avez de n'être point nés difformes. Pénétrez sous le chapiteau, ne vous approchez pas de la cage, et découvrez l'Homme Sauvage de Tartarie ! »

Grande Race de Yith

Race Supérieure Indépendante
Voyageurs mentaux du temps

C'était d'énormes cônes irisés mesurant dix pieds de haut et dix pieds de large à la base, faits d'une substance écailleuse, ridée et semi-élastique. À leur sommet étaient fixés quatre membres cylindriques flexibles d'un pied d'épaisseur de la même substance que les cônes eux-mêmes.
Ces membres se contractaient parfois jusqu'à disparaître et parfois s'allongeaient jusqu'à une distance de dix pieds. Deux d'entre eux portaient d'énormes pattes ou pinces à leur extrémité. Un troisième était muni de quatre appendices rouges en forme de trompette. Le quatrième s'achevait en un globe jaunâtre de deux pieds de diamètre, dont la circonférence centrale s'ornait de trois grands yeux noirs.
Cette tête était surmontée de quatre minces tiges grises qui s'épanouissaient en excrois-

sances pareilles à des fleurs, tandis que de sa surface inférieure pendaient huit antennes ou tentacules verdâtres. La base du cône était bordée d'une substance caoutchouteuse grise qui, par des contractions et dilatations successives, permettait à toute la masse de se déplacer.

H.P. Lovecraft,
in *Dans l'Abîme du Temps*





Des entités mentales – qui fuyaient la destruction de leur propre monde – sont jadis venues sur Terre et se sont emparées des esprits des créatures en forme de cônes qui vivaient là. C'est la combinaison d'un corps terrestre et d'un esprit extraterrestre qui a ainsi donné naissance à la Grande Race. Bien que les entités mentales aient pris possession des corps d'une génération de choses en forme de cône, leurs enfants furent des descendants normaux de cette dernière. Mais cela ne fit pas, en pratique, une grande différence, puisque les entités mentales enseignèrent à leurs jeunes leur propre technologie et leurs mythes personnels, afin qu'ils deviennent leurs dignes héritiers. Une éternité durant, la Terre fut divisée entre la Grande Race, les Mi-Go et la race de Cthulhu. Cthulhu et les siens régnaient sur le Pacifique et les terres perdues de R'lyeh et de Mu. Les Mi-Go contrôlaient le nord. La suprématie de la Grande Race s'étendait sur le sud. Leur plus grande cité était Pnakotus, dans l'actuelle Australie.

Arrivée il y a quatre cents millions d'années, la Grande Race prospéra jusqu'à il y a cinquante millions d'années, époque à laquelle elle fut exterminée par les Polypes Volants (une race antique qu'elle avait pourtant réussi à emprisonner quand ils étaient arrivés sur la planète). Quoi qu'il en soit, les esprits de la Grande Race avaient alors déjà fui leurs corps voués à l'anéantissement, pour investir ceux d'êtres ressemblant à des scarabées qui vivent dans l'avenir et qui sont voués à succéder un jour à l'Humanité : La Nouvelle Grande Race.

La Grande Race se reproduit au moyen de spores, mais, du fait de l'exceptionnelle longévité des Yithiens (de 4500 à 5000 ans), cela n'arrive pas fréquemment. Elle se nourrit exclusivement d'aliments liquides.

Les Yithiens constituent une race d'individus sociaux. Ils placent l'intelligence au-dessus de tout et s'en servent comme critère d'immigration. Les ressources sont partagées entre tous au nom de la logique intellectuelle. La contestation est rare. Ils n'ont aucun dieu.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	12D6	45
CON	4D6 +12	26
TAI	8D6 +36	64
INT	4D6 +6	20
POU	2D6 +6	13
DEX	2D6 +3	10
Mvt	7	
Points de Vie	45	
Impact moyen	+ 14	

Combat

- Arme à foudre 30 %, 1D10 points de dégâts par décharge.
- Pinces 40 %, 1D6 points de dégâts + Impact
- **Pinces :** En combat, les membres de la Grande Race peuvent simultanément utiliser leurs deux pinces. Cependant, comme ce sont des êtres très civilisés, ils évitent autant que possible de se battre au corps à corps et préfèrent se servir d'armes ressemblant à des appareils photographiques, capables d'émettre de violentes décharges électriques. Par ailleurs, il convient de noter qu'ils ont surtout connu des guerres intestines, bien qu'il leur soit arrivé d'affronter les Choses Très Anciennes ou les Fungi de Yuggoth.
- **Protection :** 8 points (peau)
- **Sortilèges :** Les membres de Grande Race s'intéressent rarement à la magie. Sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT, la créature connaît 1D3 sortilèges

- **Perte de SAN :** 0/1D6 points

Inspiration

Les investigateurs reprennent conscience dans une vaste cellule à la géométrie improbable. La terreur s'empare d'eux lorsqu'ils découvrent les corps dans lesquels ils viennent de s'incarner : Des Yithiens. Mais un séisme providentiel crée une brèche dans le mur et les personnages peuvent errer dans les couloirs de gigantesques bibliothèques. Après quelques heures, ils sombrent dans l'inconscience et retrouvent leur corps d'humains. Mais ils découvrent bientôt que ceux qui ont pris leurs apparences ont également agi à leur place. Ils ont organisé une expédition dans les montagnes des Andes. Les investigateurs sont contraints d'en prendre la tête, ignorant tout de ce qu'ils vont découvrir.

Sur place, l'expédition retrouve les vestiges d'antiques édifices, au sein desquels sont conservés des documents de pierre. Mais à peine commencent-ils leur étude que les explorateurs s'incarnent à nouveau dans les Yithiens.

Ces derniers luttent sur Terre et dans le temps contre des Chthoniens. Les fouisseurs tentent d'abattre les édifices andins afin de s'emparer des textes qui s'y trouvent. De leur côté, les Yithiens veulent lire les textes avant qu'ils ne disparaissent. Lorsqu'ils les auront appris, ils réintégreront leurs corps monstrueux, laissant les investigateurs reprendre les leurs, au moment où les bâtiments s'enfoncent sous terre, sapés par les Cthoniens.

Horreur Chasseresse

Race Supérieure de Serviteurs
Grandes vipères volantes

Et dans l'air au-dessus de lui flottaient de grandes créatures vipérines qui portaient des têtes bizarrement déformées et de grands appendices grotesquement griffus, se soutenant facilement à l'aide de noires ailes gélatineuses d'une taille singulièrement monstrueuse.

August Derleth,
in *Le Rôdeur Devant le Seuil*



Le voyage dans le temps

La Grande Race a mérité son nom parce que c'est la seule, de toutes les espèces de créatures intelligentes, qui soit parvenue à domestiquer le temps. Un membre de cette race peut, en effet, se projeter mentalement dans le passé ou l'avenir, choisir un hôte approprié et échanger son esprit avec le sien. Lorsqu'un membre de la Grande Race s'empare ainsi du corps d'une créature, l'esprit de cette dernière se retrouve transféré dans l'enveloppe physique de son « ravisseur » et y reste jusqu'à ce que celui-ci décide de mettre un terme à cet échange. Cette race utilise aussi cette technique pour voyager en masse dans le temps et dans l'espace afin de conquérir de nouvelles planètes.

Pour satisfaire leur soif de connaissances historiques, les membres de la Grande Race ont aussi coutume d'échanger leurs corps avec ceux d'individus qui vivent à l'époque qu'ils souhaitent étudier. Leurs séjours durent en général 5 ans. Les amis de l'hôte choisi peuvent remarquer des bizarreries dans son comportement en réussissant un test de *Psychologie*.

Pendant cette période, les captifs de la Grande Race se sentent obligés de coucher par écrit tout ce qu'ils savent sur leur propre époque. La Grande Race est néanmoins relativement bienveillante. Elle ne limite pas leurs déplacements et les autorise même à rencontrer d'autres captifs, provenant généralement de planètes et d'époques très éloignées. Lorsque le moment est venu de rendre son corps à la victime, son esprit est vidé de tout souvenir se rapportant à ce qui lui est arrivé pendant qu'elle était « possédée ». Ce lavage de cerveau n'est cependant pas parfait et il arrive souvent qu'une ancienne victime revive dans ses rêves et cauchemars les événements survenus au cours de son séjour dans le passé.

Il existe de nos jours une secte qui consacre tous ses efforts à aider et à attirer les visiteurs de la Grande Race dans notre époque. En retour, lesdits visiteurs lui dispensent des connaissances technologiques ou magiques. Dans la pratique, voyager dans le temps est le seul moyen permettant de rencontrer un membre de cette race alors qu'il occupe son propre corps en forme de cône.

Les Horreurs Chasseresses ressemblent à d'énormes serpents/vers noirs et visqueux, dotés d'ailes membraneuses rappelant celles des chauves-souris. Il est particulièrement désagréable de les contempler car elles se tortillent, se convulsent et changent constamment de forme. Certains spécimens peuvent avoir une seule aile au lieu de deux. Elles s'expriment d'une voix puissante et rocailleuse. Elles mesurent en moyenne une douzaine de mètres de long.
Elles craignent la lumière du jour et une forte explosion lumineuse (du genre de celle qui accompagne les réactions nucléaires) pourrait, en principe, les réduire en poussière. Elles se déplacent avec vélocité et sont employées comme « chiens de chasse » par certains dieux, dont Nyarlathotep. On peut néanmoins les invoquer sans faire venir leur maître. Elles se nourrissent de sang et d'énergie vitale.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	5D6 +12	29-30
CON	3D6	10-11
TAI	5D6 +24	41-42
INT	1D6 +12	15-16
POU	6D6	21
DEX	3D6 +3	13-14
Mvt.	7 et 11 en volant	
Points de Vie	26-27	
Impact moyen	inapplicable	

Combat

- Morsure 65 %, 1D6 points de dégâts
- Queue 90 %, immobilisation
- **Morsure et queue:** Elles peuvent utiliser leur morsure et leur queue tentaculaire au cours d'un même round. La queue enserre généralement sa victime et l'immobilise. La créature peut alors continuer à se battre, à moins qu'il ne préfère s'envoler en emportant sa proie. Celle-ci ne peut se libérer qu'en réussissant un jet FOR contre FOR de la créature sur la Table de Résistance. Quand une Horreur Chasseresse maintient un adversaire avec sa queue, elle ne peut plus se battre qu'en mordant. Elle le fait d'ailleurs avec un bonus de + 20 %, alors que sa proie, dont les bras sont immobilisés, n'a que peu de possibilités.
- **Protection**: 9 points. Toutes les attaques sont considérées comme des attaques normales, peu importe la qualité de réussite (à l'exception des échecs et maladresse)
- **Sortilèges**: Lancez 1D20. Si le résultat obtenu est supérieur à son INT, l'Horreur Chasseresse ne connaît aucun sortilège. Sinon, elle en connaît un nombre correspondant au résultat du jet

- **Perte de SAN**: 0/1D10 points

Inspiration

Au cœur d'insondables cavernes, le peuple d'en bas prie avec reconnaissance une tortueuse nuée sombre qui flotte dans la grande faille. La faille rejoint le haut du monde, où le peuple d'en haut répond à son tour aux mélopées qui lui parviennent et qu'il attribue à des divinités de la terre.
Les shamans d'en haut ignorent que les chants d'en bas rendent grâce à la nuée sombre. Ils ignorent même que ceux qui les psalmodient n'ont rien d'humain. Comment pourraient-ils se douter que la nuée sombre interdit le passage à une menace pour les deux populations? L'interprétation morcelée des humains leur révèle qu'une entité aveugle et sourde est retenue prisonnière. Ils imaginent que sa générosité envers les hommes qui l'auront libérée sera sans borne!
Il leur faut sacrifier l'Horreur Chasseresse et morceler les ténèbres dont elle est constituée. Alors l'entité aveugle saura palper l'obscurité tangible et trouver le chemin de la surface.



Insecte de Shaggaï

Race Inférieure Indépendante
Parasites mentaux

Bien que leur vol fût très rapide, je pus par une perception accrue par la terreur, les distinguer plus en détail que je ne l'aurais souhaité. Les énormes yeux sans paupières qui me fixaient haineusement, les entrelacs de vrilles qui se balançaient sous la tête comme animées par un rythme cosmique, les dix jambes recouvertes de tentacules d'un noir brillant repliées sous un ventre pâle et les ailes rigides en forme de demi-cercles couvertes d'écailles triangulaires – tout cela ne peut suffire à donner une image exacte de la monstruosité qui se précipitait sur moi. J'eus le temps de voir les trois bouches de la créature remuer en bavant, et puis elle fut sur moi.

J. Ramsey Campbell,
in *The insectes from Shaggai*

Ces créatures-insectes n'ont jamais besoin de s'alimenter, car elles se nourrissent par photosynthèse et sont ainsi libres de se laisser aller à des mœurs décadentes, à des réjouissances artistiques anormales et aux tortures qu'elles infligent aux nombreuses races qu'elles ont réduites en esclavage. Les Shans, comme on les nomme parfois, jouissent d'une longévité exceptionnelle et il leur faut des siècles pour accéder à la maturité. Ils sont très avancés sur le plan scientifique et disposent de nombreuses armes qui fonctionnent en concentrant l'énergie mentale (Points de Magie). Ils vénèrent Azathoth et lui consacrent de nombreux rites complexes et des techniques de supplices.
Les Shans constituent aujourd'hui une race en fuite. Shaggaï, leur planète, a été anéantie par un grand cataclysme cosmique. De nombreux représentants de cette race sont néanmoins parvenus à se réfugier dans des temples faits d'un métal gris indestructible, qu'ils ont ensuite téléportés sur d'autres mondes. Ceux qui sont arrivés sur notre planète ne peuvent plus se téléporter, car l'atmosphère terrestre contient un composant qui les en empêche et qui leur interdit également de se déplacer sur de grandes distances.
Les créatures-insectes qui vivent actuellement sur Terre ont amené avec eux quelques esclaves et gardes originaires de la planète Xiclotl. À une certaine époque, elles ont dirigé une secte de sorcières humaines dont le but était de trouver des victimes afin qu'elles soient sacrifiées à Azathoth. Leur plus grande colonie est établie près de Goatswood, un des villages de la Vallée de la Severn, en Angleterre.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	1D3	2
CON	1D3	2
TAI	1	1
INT	3D6 +6	16-17
POU	5D6	17-18
DEX	2D6 +24	31
Mvt.	4 et 40 en volant	
Points de Vie	2	
Impact moyen	inapplicable	

Combat

- Neurofouet 50 %, dommages spéciaux (cf. ci-après)
- Parasitage 60 %, prise de contrôle progressive une fois que l'insecte a pénétré le cerveau de la victime
- **Attaque mentale**: Les Shans sont des parasites semi-matériels. Une de ces créatures de la taille d'un pigeon peut ainsi traverser les chairs d'un homme afin d'atteindre son cerveau. Une fois à l'intérieur du crâne, elle lit la mémoire de son hôte et peut affecter le cours de ses pensées, tout en injectant des souvenirs et des idées qui lui sont propres. Pendant le jour, l'insecte « parasite » reste tranquille, laissant ainsi sa victime agir plus ou moins à sa guise. La nuit, le Shan s'éveille et commence à implanter des souvenirs dans son cerveau. Il peut ainsi « inscrire » des visions néfastes pour la Santé Mentale de son hôte ou effacer des fragments de sa mémoire pour le pousser à accomplir certains actes. L'hôte finit par être si bien hypnotisé qu'il apporte ensuite volontiers son concours aux Shans. Mais, très souvent aussi, ce processus progressif de prise de contrôle entraîne la folie de la victime, qui devient alors un hôte inadéquat.
- **Protection**: Aucune
- **Sortilèges**: Lancez 1D20. Si le résultat obtenu est supérieur à son INT, l'Insecte de Shaggaï ne connaît aucun sort. Sinon, il en connaît un nombre correspondant au résultat du jet. Appeler Azathoth est le plus commun.

- **Perte de SAN**: 0/1D6 points

Inspiration

Lorsque la secte des Héritiers des Temps Anciens parvint à retrouver les accords perdus, les sons rendirent tangibles l'insecte emprisonné dans sa cage de quartz. Les anciens savoirs leur avaient déjà appris que l'insecte avait la faculté d'entrer en contact avec la conscience de ses victimes. Il savait connecter ses organes sensitifs au cerveau. Les Héritiers pourraient désormais « faire parler » ceux qui préfèrent se taire. Mais un événement étrange allait survenir et bouleverser les plans des Héritiers des Temps Anciens. L'insecte se mit à parler par la bouche de ses victimes. Il révéla l'emplacement du crash d'un vaisseau-ruche Shan et précisa qu'à bord se trouvait le moyen d'accéder à la lecture de la pensée sans lui. Il proposa d'échanger ce pouvoir contre sa propre liberté. Fascinés, les hommes suivent les indications de l'insecte.
Mais ce dernier les conduisait vers un piège. Le vaisseau abritait une ruche de Shaggaï en sommeil...

Larve Amorphe

Race Inférieure de Serviteurs
Larve Amorphe de Tsathoggua

Lorsque les hommes de K'n-Yan étaient descendus dans les gouffres noirs de N'Kai, munis de grands projecteurs atomiques, ils avaient trouvé des êtres vivants, des êtres vivants qui glissaient le long des canaux creusés dans la pierre et qui adoraient des images d'onyx et de basalte représentant Tsathoggua. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme lui. Ils étaient bien pires, c'était des tas amorphes de limon noir visqueux qui pouvaient prendre temporairement une forme convenant à un but déterminé. Les explorateurs de K'n-Yan ne s'attardèrent pas à faire des observations détaillées et ceux qui s'échappèrent vivants scellèrent le passage.

H.P. Lovecraft et Zealia Bishop, in *Le Tertre*

Ces êtres amorphes sont capables de changer de forme instantanément. Ils peuvent aussi bien prendre l'apparence d'un crapaud rudimentaire que celle d'une chose allongée, munie de centaines d'embryons de pattes. Ils peuvent se glisser (suinter) au travers d'étroites fissures et agrandir leurs appendices à volonté. Ils sont fortement apparentés à Tsathoggua et on en rencontre souvent dans ses temples et dans des cavernes souterraines.

Du fait de leur extrême fluidité et de la rapidité déconcertante avec laquelle elles se métamorphosent, les Larves Amorphes de Tsathoggua disposent d'au moins quatre modes d'attaque, interchangeables chaque round selon leur désir (elles ne peuvent en utiliser qu'un seul à la fois). Un de leurs modes d'attaque mérite que l'on s'y attarde car il est plus complexe que les autres.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	de 1 à 6D6 +6	9-27
CON	3D6	10-11
TAI	de 1 à 6D6 +12	15-33
INT	2D6 +6	13
POU	3D6	10-11
DEX	2D6 +12	19
Mvt.	2	
Points de Vie	13-22	
Impact moyen	+ 4	

Combat

- Fouet 90 %, 1D6 points de dégâts (peut immobiliser la victime sur une réussite spéciale. Portée du fouet = à la TAI de la larve en mètres)
- Tentacule 60 %, Impact (Peut frapper 1D3 adversaires par round et immobiliser une victime)
- Coup 20 %, Impact (inflige 2D6 points de dégâts (ou l'Impact, s'il est plus élevé))
- Avalement 30 %, dommages spéciaux (cf. ci-après)
- **Avalement :** La victime est instantanément avalée par la Larve. Le round suivant, elle encaisse 1 point de dégâts dû à la constriction, puis 2 au round suivant, puis 3, 4, etc. Les dommages subis sont, chaque fois, supérieurs de 1 point à ceux du round précédent. Après avoir été avalée, une victime ne peut plus entreprendre aucune action, mais rien n'empêche ses amis de tenter de tuer la créature pour la libérer. Les Larves peuvent continuer à employer cette attaque une fois par round, tant que les TAI cumulées des victimes ingurgitées ne dépassent pas la leur. Lorsqu'elles digèrent, elles peuvent toujours combattre, mais il leur est alors impossible de se déplacer, à moins de régurgiter ce qu'elles ont avalé.



- **Protection :** Les Larves sont invulnérables à toutes les armes physiques, même celles qui ont été enchantées, car leurs blessures se referment aussi vite qu'elles se sont ouvertes. Elles peuvent cependant être affectées par des sortilèges, du feu, des produits chimiques, etc.
- **Sortilèges :** Une Larve connaît un sortilège sur un jet de pourcentage inférieur à la somme de son INT et de son POU. Certaines connaissent de nombreux sortilèges.

- **Perte de SAN :** 1/1D10 points

Inspiration

Sur une côte de l'Union Sud Africaine, une ancienne société de sorciers noirs va entamer les préliminaires à la disparition de son guide spirituel. Ce dernier vit isolé du reste du monde dans un sarcophage de pierre et son heure est venue. Les colons britanniques savent que, depuis toujours, les sorciers sacrifient des hommes à leurs sages successifs. On parle de près d'un millier. En échange, le sage transmet aux sorciers la connaissance de rites ancestraux.

Mais le guide doit réaliser son dernier voyage. La procession se met marche vers le Nord, à travers les territoires de tribus rivales. Mais lors qu'elle pénètre dans de profondes grottes, un murmure parcourt la colonne. On dit qu'un dernier sacrifice sera bientôt nécessaire si les sorciers veulent repartir avec un nouveau guide.

Dans le temple, les Larves Amorphes attendent de savoir laquelle d'entre elles prendra la place de la larve moribonde du sarcophage lorsque la millième victime aura été offerte à la divinité...

Lloigoir

Race Supérieure Indépendante
Maîtres des tentacules

Les invisibles venus des étoiles. Ces derniers étaient absolument étrangers à notre Terre et leur chef s'appelait Ghatanothoa, le noir. Ils prenaient parfois une forme, telle celle du monstre de la tablette, qui était une représentation de Ghatanothoa, mais ils n'existaient que comme "tourbillons" de puissance à l'état naturel.

Colin Wilson, in *Le Retour des Lloigors*

Sous leur forme naturelle, les Lloigors sont des sortes de tourbillons d'énergie complètement invisibles pour l'œil humain. Ils peuvent parfois prendre une forme tangible, mais seulement en de rares occasions. Leur corps est alors monstrueux et possède certaines ressemblances avec celui d'énormes reptiles, bien qu'un examen approfondi révèle qu'ils n'ont rien à voir avec ceux de notre planète.

Les Lloigors n'ont pas un esprit divisé en plusieurs couches de conscience. Ils n'oublient jamais rien et ils n'ont ni imagination ni de subconscient susceptibles de les induire en erreur. Leur attitude d'un pessimisme absolu rend leur mode de pensée et leurs actes totalement incompréhensibles pour les hommes. L'infortuné qui entre en contact mental avec ces créatures sombre invariablement dans une dépression suicidaire.

On croit savoir que les Lloigors sont originaires de la galaxie d'Andromède et qu'ils ont établi leur première colonie terrestre sur un continent qui se trouvait jadis dans l'Océan Indien. Il s'agit d'ailleurs peut-être du fameux continent perdu qui a été englouti par les flots, entraînant dans sa perte R'lyeh et les Larves Stellaires qui l'habitaient. À l'époque, les Lloigors employaient des esclaves humains qu'ils traitaient avec une cruauté inimaginable. Ils faisaient ainsi régner la discipline en amputant des membres aux esclaves récalcitrants ou en faisant pousser sur leur corps des tumeurs cancéreuses en formes de tentacules. Le déclin et la décadence de la race des Lloigors se poursuivirent jusqu'à ce que ces êtres se retirent sous la terre et les océans, où il leur a été possible d'entretenir leur énergie vacillante.

Ces dernières années, les Lloigors se sont manifestés au Pays de Galles, dans le Rhode Island et en Irak. Le folklore d'Haïti, de Polynésie et du Massachusetts fait en outre référence à leur existence. Les Lloigors sont quelquefois associés au Grand Ancien Ghatanothoa, qui gît maintenant au fond du Pacifique, et à Ithaqua.

Absorption de points de magie

Un Lloigor peut directement drainer tous les Points de Magie de sa victime pendant qu'elle dort. Cela a invariablement pour effet de l'affaiblir considérablement, aussi bien physiquement que spirituellement (*État de santé Apathique*, cf. p. 95). Elle peut même tomber malade et mourir. Au terme de chaque journée d'inconscience passée avec 0 point de Magie, la victime effectue un test d'Endurance. S'il est réussi, elle parvient à résister à l'attaque, ce qui a pour effet de la réveiller et de lui faire récu-

Comment les Lloigors utilisent les humains

Les individus qui servent les Lloigors proviennent généralement de familles ayant des antécédents d'instabilité mentale. Ces entités immatérielles ont besoin des humains pour survivre. Elles doivent en effet absorber l'énergie d'êtres intelligents pour accomplir certaines tâches indispensables. En dépensant 1 de ses propres points de Magie, un Lloigor peut ainsi en soutirer 1D6 à un humain endormi. Ensuite, il utilise ces points pour exécuter certains actes magiques. Il peut aussi drainer l'énergie de plusieurs humains en même temps, et cela, à plusieurs kilomètres de distance, en dépit de tous les obstacles éventuels.

pérer 1 Point de Vie. S'il est raté, elle perd 1 Point de Vie et reste inconsciente. Si le résultat est une maladresse, elle perd définitivement 1 point de CON.

Pouvoirs télékinétiques

Un Lloigor peut produire des effets télékinétiques pour agir sur les gens ou manipuler des objets (ex: L'aiguille d'une boussole ou le loquet d'une porte). La créature immatérielle doit se trouver à quelques mètres à peine de sa cible. À la surface du sol, il lui faut dépenser 10 Points de Magie pour produire un effet de FOR 1. Dans un lieu dégagé situé sous le niveau de la mer, comme le lit d'une rivière asséchée ou un canyon, la même chose ne lui demande que 6 Points de Magie. Et il ne lui en faut que 3 dans un souterrain ou une caverne. Plusieurs Lloigors peuvent s'associer pour accomplir des actions de grande ampleur.

Attaque tourbillonnante

L'arme la plus redoutable des Lloigors est une sorte d'implosion, dont le bruit rappelle celui d'un roulement de tonnerre lointain. Ce type d'attaque a pour effet de déchiqueter tout ce qui se situe dans son aire d'effet, ainsi que de fissurer et de décolorer le sol à cet endroit. Les Lloigors doivent dépenser au moins 10 Points de Magie pour soumettre une zone de 10 mètres de diamètre à un effet destructeur de ce type. Tout ce qui se trouve dans cette zone se voit alors infliger 1D100 points de dégâts. Un personnage pourra fuir à temps, s'il connaît la sinistre signification que revêt une faible pulsation à peine perceptible et l'apparition dans l'air de lignes tourbillonnantes.

Manifestations reptiliennes

Pour revêtir l'apparence d'un monstrueux reptile distordu, un Lloigor doit dépenser un nombre de Points de Magie équivalent à la TAI du reptile concerné. Une fois que le corps s'est matérialisé, il peut ensuite être dissipé à volonté. Si un Lloigor est tué alors qu'il est sous cette forme, sa mort est définitive. Plusieurs créatures peuvent conjuguer leurs Points de Magie pour permettre à l'un d'entre eux de se matérialiser rapidement. Sous sa forme reptilienne, un Lloigor dispose des mêmes pouvoirs que s'il était immatériel, sauf qu'il ne lui est alors plus possible de traverser les murs et qu'il n'est plus invisible.

Sous sa forme matérielle, un Lloigor a toutes les caractéristiques indiquées ci-dessous. Lorsqu'il est immatériel, il ne possède pas celles notées entre parenthèses et se limite donc à INT, POU et DEX.



Carac.	Dés	Moyennes
(FOR)	(3D6 +30)	40-41
(CON)	(8D6)	28
(TAI)	(2D4x10)	50
INT	4D6 +6	20
POU	4D6	14
DEX	3D6	10-11
Mvt.	7 et 3 sous forme immatérielle au travers de la pierre	
Points de Vie	39	
(Impact moyen)	+ 12	

(Combat)

- Griffes 30 %, 1D6 points de dégâts + Impact
- Morsure 50 %, 2D6 points de dégâts + Impact
- **(Protection)** : 8 points (peau reptilienne). Sous forme immatérielle, un Lloigor ne peut être blessé par aucune arme, qu'elle soit magique ou non
- **Sortilèges**: Tous les Lloigors connaissent au moins 1D4 sortilèges, au choix du gardien

- **Perte de SAN** : La manifestation reptilienne d'un Lloigor fait perdre 0/1D8 points. Leur forme immatérielle est sans effet sur la SAN. Un contact mental fait perdre 1/1D4 points

Inspiration

Au début des années 1920, et pour échapper à la traque des révolutionnaires Bolcheviques, un missionnaire traversa l'Asie Centrale pour rejoindre le Pakistan. De son périple, il rapporta l'histoire d'une peuplade d'éleveurs dont les devins prétendaient lire l'avenir dans les entrailles d'animaux sacrifiés. Ce qui piqua la curiosité des occidentaux qui écoutaient son récit, c'est que les cérémonies divinatoires se déroulaient dans un temple richement décoré, « *dont les murs saignaient à chaque sacrifice rituel* » !

Sans l'autorisation du gouvernement russe, une expédition secrète quitte bientôt le Pakistan vers le nord à la recherche de cette énigme archéologique. Elle retrouve les éleveurs et parvient à se faire accepter par les devins durant une cérémonie divinatoire. La première chose qui frappe les occidentaux, c'est que le temple est extraordinairement ancien. Probablement plusieurs milliers d'années... Alors que s'élèvent les incantations et qu'on amène un jeune taureau, chaque pierre du temple vibre et semble appeler le sang. Lorsqu'on éventre l'animal, le sang disparaît sur le sol et les devins révèlent avec colère que « *les pierres seront assemblées et l'esprit libéré* ». Au même instant, les murs suintent de pourpre !

À force d'observations, le chef de l'expédition trouve l'explication surnaturelle de ce fascinant prodige. Dans des temps préhistoriques, un animal monstrueux fut pris au piège dans des marais. Avec le temps, son fossile s'est trouvé emprisonné dans la pierre. Les bas reliefs du temple révèlent que la pierre fut taillée en blocs ajustés pour former ce temple. « *Si les pierres étaient assemblées convenablement, on pourrait redonner sa forme originelle à cette créature* », conclut le chef de l'expédition.

Cela serait surtout une aubaine pour le Lloigor morcelé et dont l'esprit torturé hante ces murs.

Maigre Bête de la Nuit

Race Inférieure de Serviteurs
Choses sans visage

Noires choses repoussantes et grotesques ayant un épiderme doux et huileux comme en ont les baleines, d'affreuses cornes courbées l'une vers l'autre, des ailes de chauve-souris dont le battement ne faisait pas de bruit, d'ignobles pattes préhensiles et des queues poilues qu'elles balançaient continuellement. Le pire de tout était qu'elles ne parlaient jamais et ne riaient jamais, car elles n'avaient pas de visage qui leur eut permis de sourire, mais seulement une suggestive blancheur qui devait leur en tenir lieu. Elles n'étaient capables que de saisir, de voler et de pincer, car tel est le destin des Maigres Bêtes de la Nuit.

H.P. Lovecraft,
in *À la Recherche de Kadath*

Les Maigres Bêtes de la Nuit sont au service de Nodens, pour le compte duquel – entre autres choses – elles se saisissent des importuns et les emmènent dans les lieux les plus lugubres et répugnants que l'on puisse imaginer, afin qu'ils y meurent. Elles vivent en divers endroits parmi les plus reculés des Contrées du Rêve. En des temps primitifs, elles vivaient aussi dans le Monde de l'Éveil, et peut-être est-ce encore le cas. Elles ne sont pas très intelligentes, mais semblent néanmoins capables de comprendre certaines langues (comme le couinement des Goules) et entretiennent de bonnes relations avec certaines races occultes. Elles essayent toujours d'approcher silencieusement de leur proie, afin de lui voler ses armes, avant de la réduire à l'impuissance.

Plusieurs Bêtes de la Nuit peuvent unir leurs forces pour s'emparer d'un adversaire particulièrement résistant.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	4D6	14
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6 +6	13
Mvt.	6 et 12 en volant	
Points de Vie	12-13	
Impact moyen	0	

Combat

- Prise 30 %, la victime est immobilisée et peut être titillée
- Titillation 30 %, immobilisation pendant 1D6 +1 rounds
- **Titillation**: Une fois leur victime capturée, elles peuvent la « titiller ». Ce mode d'attaque est particulièrement énervant, car les poils de leur queue sont aussi tranchants que des rasoirs et représentent un réel danger, même ils n'infligent pas de dommages: La victime, désorientée et humiliée, ne peut alors plus penser à

autre chose qu'à la menace qui pèse sur elle et la contraint à l'immobilité. Les Bêtes de la Nuit savent parfaitement tirer parti des trous dans les vêtements, quand elles cherchent à atteindre les points nerveux qui leur permettent de paralyser une victime. Des habits épais ou une armure ne sont d'aucune utilité face à ce type d'attaque.

- **Protection** : 2 points (peau)
- **Sortilèges** : Aucun
- **Compétences** : Discrétion 90 %, Se Cacher 90 %

- **Perte de SAN** : 0/1D6 points

Inspiration

Itaru Shebalian était un médium hindou installé dans le quartier anglais de Calcutta. Clairvoyant, il pouvait voir par les yeux d'autres hommes. Il vendait ses talents au gouvernement britannique et utilisait sa protection pour parcourir le monde. Durant un voyage à Sumatra, il visita des tribus montagnardes en guerre contre des démons des eaux tumultueuses. Il découvrit surtout que les sorciers animistes étaient capables d'invoquer de monstrueuses « Bêtes de la Nuit » afin qu'elles emportent les démons les plus redoutables.
Où les emportaient-elles ? Cette question obsédait tant Shebalian qu'il fit intervenir la troupe anglaise, anéantit une tribu et s'empara du secret d'invocation des sorciers. De retour à Calcutta, il fit enlever un homme de la caste des intouchables et utilisa son talent de clairvoyant pour voir par les yeux de sa victime, dont il avait cousu les paupières ouvertes ! Puis il s'abrita derrière un large miroir sans teint et invoqua la « Bête de la Nuit ». Celle-ci apparut aussitôt et emporta l'intouchable... permettant à Shebalian d'apercevoir par ses yeux les murs sombres d'une cité habitée par d'innommables créatures. Mais rapidement l'intouchable périt de peur, ce qui força Shebalian à réitérer son expérience, laissant la folie ronger à chaque fois son esprit.
Mais croire qu'il pouvait rester caché derrière le miroir était prêter bien peu de discernement à ces entités. À l'origine troublée de voir leur propre reflet, elles finirent par soupçonner une présence. Aussi, vint un jour où elles répondirent à l'invocation en se présentant à plusieurs. Shebalian eut juste le temps de leur échapper, mais la voie resta ouverte. Depuis, les Maigres de la Nuit pourchassent le médium, dont elles ne connaissent que l'odeur.

Mi-Go, les Fungi De Yuggoth

Race Inférieure Indépendante
Les Fungi de Yuggoth

C'était des créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long ; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés ; une sorte d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête… Parfois elles marchaient sur toutes leurs pattes et parfois uniquement sur la paire postérieure.

H.P. Lovecraft,
in *Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres*

Les Mi-Go appartiennent à une race interstellaire dont la base, ou colonie principale, est située sur Yuggoth (Pluton). Ils possèdent des exploitations minières, dont ils extraient des minerais rares, dans les régions montagneuses de la Terre. Les Mi-Go ne sont de toute évidence pas des animaux, mais semblent plutôt apparentés aux champignons (fungi). Ils communiquent entre eux en modifiant les couleurs de leurs têtes qui ressemblent à des cerveaux. Ils sont cependant capables de s'exprimer en employant les langues humaines, qu'ils prononcent alors d'une voix bourdonnante faisant penser au chant des insectes. Ils adorent à la fois Nyarlathotep et Shub-Niggurath, et peut-être d'autres Grands Anciens encore. Pour faciliter le déroulement de leurs opérations sur Terre, ils n'hésitent pas à engager des agents humains et entrent parfois en contact avec des sectes. Lovecraft indique qu'ils sont à l'origine de la légende de l'Abominable Homme des Neige des régions himalayennes.
N'assimilant pas les nourritures terrestres, les Fungi de Yuggoth sont obligés d'importer tous leurs aliments d'autres mondes. Leurs grandes ailes les rendent capables de voler au travers de l'éther interstellaire, mais ils éprouvent des difficultés à manœuvrer en vol atmosphérique. Les plaques photographiques ordinaires n'arrivent pas à saisir leur image, mais un bon chimiste est capable de concevoir une émulsion qui leur soit adaptée. Lorsqu'ils meurent, leur corps se dissout intégralement en quelques heures seulement.
Les Mi-Go sont capables de prouesses chirurgicales étonnantes. Ainsi, une de leur spécialité consiste à prélever le cerveau d'un homme pour le placer ensuite dans un tube en métal où il continuera à vivre. Grâce à un appareillage approprié, cet organe peut voir, entendre et parler, ce qui permet aux Mi-Go de communiquer avec lui. Ces êtres emploient essentiellement ce procédé pour emmener les individus qui, autrement, ne supporteraient pas le vide de l'espace.



Caracs.	Dés	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	2D6 +6	13
POU	2D6 +6	13
DEX	4D6	14
Mvt.	7 et 9 en volant	
Points de Vie	10-11	
Impact moyen	0	

Combat

- Pinces 30 %, 1D6 points de dégâts + prise (cf. ci-après)
- **Les pinces** : En combat rapproché, un Fungi de Yuggoth peut faire usage de deux de ses pinces simultanément. Quand l'une d'elle touche un adversaire, il tente de s'accrocher à lui (il faut réussir un test de *Puissance* opposé à la *Puissance* de la créature pour se libérer) et l'emporte ensuite dans les airs, soit pour le laisser choir une fois parvenu à bonne altitude, soit pour l'emmener dans les hautes couches de l'atmosphère où ses poumons exploseront.
- **Protection** : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dégâts minimums.
- **Sortilèges** : Tous les Mi-Go ont une chance égale à 2 fois leur INT de connaître 1D3 sortilèges

- **Perte de SAN** : 0/1D6 points

Inspiration

« À partir d'idéogrammes originels, l'humanité a développé des alphabets, pour nommer les choses, et les chiffres, pour les compter. Il lui est par ailleurs commun d'utiliser les alphabets pour écrire des chiffres, mais rarement l'inverse, excepté dans certaines sciences ou pour dissimuler des messages. Enfin, elle a tenté d'expliquer des concepts tels que l'infini, la haine ou la peur avec des mots découlant des alphabets.
Le cerveau humain, dans sa structure actuelle, n'est pas en mesure d'appréhender les problèmes complexes de notre univers et encore moins de les expliciter. Par voie de conséquence, les humains sont incapables de révéler les secrets de l'intuition, du rêve ou de l'oubli. »
L'assemblée fit vibrer ses ailes durant 17 théor-secondes pour saluer la démonstration du maître-esprit.
« Je propose que soient prélevés des spécimens humains auxquels nous adjoindrons une greffe neurologique. Elle permettra aux spécimens de percevoir les « théors », qui, pour les esprits aptes, suivent et remplacent la découverte des lettres et des chiffres. Ils seront alors en mesure de lire et comprendre les ouvrages que nos expéditions laisseront à leur intention. Tout doit se dérouler pour eux comme s'ils découvraient ces révélations. Au bout d'un moment, ils soupçonneront notre existence. La « curiosité » de l'homme, révélée par mon confrère, fera qu'ils tenteront de venir jusqu'ici. Cela ne peut être fait qu'en appréhendant les « théors ». Nous nous trouverons dans ce cas face aux premiers humains susceptibles de nous en apprendre plus sur le fonctionnement de leur propre esprit. »
L'assemblée adopta la proposition en virant au violet. Quelques théor-cycles plus tard, les Fungi prélevaient au hasard leurs premiers spécimens humains…

Peuple Serpent

Race Inférieure Indépendante
Représentants non dégénérés

Ils marchaient en ondulant, dressés sur des membres acquis avant l'apparition des mammifères, leurs corps bigarrés et imberbes se courbaient avec une grande souplesse. Tandis qu'ils allaient et venaient, ils prononçaient de leur puissante voix sifflante une étrange incantation.

Clark Ashton Smith,
in *The Seven Geases*

Ces êtres écailleux à la tête ophidienne ressemblent à des serpents dotés de deux bras et de deux jambes. Ils possèdent une queue et sont souvent vêtus de robes. Yig est leur plus grand dieu, car il est le père de tous les Hommes Serpents. Certains blasphémateurs ont préféré se tourner vers Tsathoggua dans des temps reculés, mais ils furent détruits par un dieu vindicatif il y a plusieurs millions d'années.

Le Peuple Serpent a connu une période prospère, en Valusie, au cours de la préhistoire, avant l'apparition des dinosaures. Ses membres édifièrent des cités de basalte noir et livrèrent plusieurs guerres au cours des premiers âges – à l'ère Permienne, ou peut-être même avant. Ils étaient alors de grands sorciers et des savants aux connaissances immenses. Ils consacraient une énergie intense à invoquer des démons effroyables et à concocter des poisons violents. Ce premier royaume s'est effondré il y a deux cent vingt-cinq millions d'années, avec la venue des dinosaures. Les Hommes Serpent se réfugièrent dans des forteresses souterraines très profondes, la plus grande étant Yoth. À cette époque, leurs connaissances scientifiques se développèrent encore et leur permirent de manipuler la vie elle-même.

Pendant la préhistoire humaine, le Peuple Serpent érigea son deuxième royaume dans le continent Thurien. Il disparut encore plus vite que Valusie, cette fois-ci à cause des humains qui affirmaient que cette terre leur appartenait. Les Hommes Serpent reculèrent sans cesse devant les hordes ennemies, jusqu'à la chute de leur dernière citadelle, Yanyoga, en 10 000 av. J.-C.

Seuls quelques sorciers, ainsi qu'une poignée de descendants dégénérés et atteints de nanisme, ont survécu jusqu'à nos jours. Il est toutefois possible de rencontrer, de temps à autre, un Homme Serpent qui a conservé tous les attributs de sa race et bénéficie des faveurs de Yig. Chez les individus dégénérés, les réductions des caractéristiques peuvent atteindre un tiers. D'autre part, certains individus en hibernation – les dormeurs – reposent depuis plusieurs milliers d'années ou plus. Ils se réveillent parfois, au grand regret de l'Humanité. Les Hommes Serpent de cette troisième catégorie sont généralement plus intelligents et plus puissants que leurs frères modernes, et ce sont souvent de formidables sorciers.





Les Hommes Serpents sont capables d'employer toutes les armes connues à l'aide de leurs mains griffues. Employez les mêmes chances de base que pour les hommes. En combat rapproché, ils peuvent simultanément mordre et employer une arme ordinaire.

Un de leurs sortilèges les plus courants leur permet de revêtir une apparence humaine, afin de dissimuler leur véritable nature et de s'intégrer à la société des hommes sans se faire remarquer.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	3D6 +6	16-17
POU	2D6 +6	13
DEX	2D6 +6	13
Mvt.	8	
Points de Vie	10-11	
Impact moyen	0	

Combat

- Morsure 35 %, 1D8 points de dégâts + venin (VIR égale à la CON de l'Homme Serpent)
- Arme 40 %
- **Protection** : 1 point (écailles)
- **Sortilèges** : Tous les Hommes Serpents « normaux » connaissent au moins 2D6 sortilèges appropriés. Les descendants dégénérés, en revanche, ont peu de chance d'en connaître.

- **Perte de SAN** : 0/1D6 points

Inspiration

Les regards se détournent et les bouches se ferment à l'évocation de son nom. L'oasis de Shekbet se situe à l'écart des routes caravanières. Elle n'est même pas un point de ravitaillement pour les tribus du désert qui évitent cet endroit porteur de malédictions. C'est pourtant la destination de l'expédition Wilson. Sur place, les explorateurs découvrent les ruines d'une civilisation éteinte et des temples élevés en l'hommage d'une divinité inconnue. Au cœur de l'un d'eux, une procession de momies escorte le dieu pour l'éternité. Mais elles ne sont pas humaines !

Pour les aventuriers, c'est le choc. En effet, on a momifié des crocodiles, des lions, des chameaux et même d'étranges serpents pour accompagner le dieu dans son dernier voyage. La découverte est telle que le chef de l'expédition décide d'emporter au Caire l'ensemble de la procession.

Laissée seule dans le temple, la statue n'a plus ses serviteurs. La divinité qu'elle incarne fera bientôt s'animer l'une après l'autre les momies du peuple serpent emportées par Wilson, jusqu'à ce que lui soient rendues celles qui doivent continuer à la servir pour l'éternité.

Profond

Race Inférieure de Serviteurs
Humanoïdes à branchies

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre… Leur voix coassante… avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu.

H.P. Lovecraft,
in *Le Cauchemar d'Innsmouth*

Les Profonds forment une race amphibie dont la principale fonction consiste à servir Cthulhu et deux êtres connus sous les noms de Père Dagon et Mère Hydra. Confinés dans les abysses intemporelles de la mer, ils mènent une existence arrogante et quasi illimitée, qui mêle froide beauté et cruauté inimaginable. Ils se réunissent pour procréer ou adorer le Grand Cthulhu, mais ne cherchent pas le contact physique comme les humains. Ce sont des créatures exclusivement marines que l'on ne rencontre jamais en eau douce et qui possèdent de nombreuses cités immergées, dont une se trouve au large du Massachusetts.

Certains d'entre eux éprouvent un désir irrépressible et monstrueux de produire des hybrides Homme/Profond ; ce comportement trouve peut-être sa raison dans leur mode de reproduction, au sujet duquel on ne sait que très peu de chose. Ils sont parfois vénérés par des humains désireux de s'accoupler avec eux, car ils sont virtuellement immortels – à moins qu'on ne les tue – et les hybrides nés de leurs unions contre nature confèrent à leurs adeptes une sorte de pérennité éternelle. Ces « métis » habitent le plus souvent dans de petits villages côtiers.

Ils commencent généralement leur existence sous forme d'enfants humains d'apparence normale, avant de devenir progressivement de plus en plus laids et répugnants. Puis, brusquement, en l'espace de quelques mois, il se produit une monstrueuse transformation qui en fait de véritables Profonds. Cette mutation survient généralement au bout de 1D20+20 ans, mais certains individus peuvent très bien ne la subir qu'à un âge plus avancé, et parfois de façon moins complète.

Carac.	Dés	moyennes
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	3D6 +6	16-17
INT	2D6 +6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Mvt.	8 et 10 en nageant	
Points de Vie	13-14	
Impact moyen	+ 2	

Combat

- Griffes 25 %, 1D6 points de dégâts + Impact
- Harpon de Chasse 25 %, 1D6 points de dégâts + Impact

• **Protection** : 1 point (peau et écailles)
• **Sortilèges** : Les Profonds qui ont un POU d'au moins 14 connaissent un minimum de 1D4 sortilèges que le gardien doit choisir

• **Perte de SAN** : 0/1D6 points

Inspiration

Ce qui était une vaste mer intérieure est maintenant un marais saumâtre et salé que l'homme peut embraser d'un seul regard. Là où, il y a 12 000 ans de cela, régnait le très puissant peuple des eaux, suffoquent maintenant les derniers survivants d'une tribu à l'agonie. Les profonds doivent partir. Il leur faut descendre le fleuve asséché jusqu'aux « vastes flots », un océan légendaire dont les anciens textes évoquent encore la mémoire.
Ils devront s'allier les services d'un clan de mercenaires humains, contre les tribus du désert. Avant d'entamer leur voyage, ils se rendront jusqu'au temple de Dagon pour solliciter sa clémence. Ensuite seulement, ils pourront entamer leur périple. Celui-ci les conduira jusqu'à Ch'ektemee, une cité ensevelie dans le lit de l'ancien fleuve. Elle abrite toujours un trésor avec lequel il pourront payer les mercenaires, car les hommes ne font jamais rien pour rien.
Ensuite seulement, ils poursuivront jusqu'à l'océan. Mais déjà les rumeurs quant à l'existence de ce trésor attirent les convoitises.

Shoggoth

Race Inférieure de Serviteurs
Iridescences fétides

La colonne plastique d'iridescence noire et fétide se répandait derrière nous à une allure de plus en plus rapide, poussant devant elle des volutes de brume pâle. Cette chose effroyable, indescriptible, plus vaste qu'aucun train souterrain, conglomérat de bulles protoplasmiques légèrement phosphorescentes, sur lequel des milliers d'yeux provisoires apparaissaient et disparaissaient comme des pustules de lumière verdâtre, se ruait vers nous en écrasant les pingouins terrifiés sur le sol que le passage de ses semblables avait débarrassé de toute trace de poussière. De nouveau retentit le cri surnaturel: "Tekeli-li! Tekeli-li!".

H.P. Lovecraft,
in *Les Montagnes Hallucinées*

Les Shoggoths comptent parmi les monstres les plus horribles de Lovecraft. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad), lui-même, tenta désespérément de prétendre qu'il n'en existait pas sur Terre, si ce n'est dans les rêves les plus démentiels. Les Shoggoths sont amphibies et sont souvent les serviteurs des races telles que les Profonds. Au mieux, cependant, ils ne peuvent être que des serviteurs irascibles qui, au fur et à mesure qu'ils deviennent plus intelligents, ont tendance à se montrer de plus en plus rebelles et à imiter progressivement leurs maîtres. Ils sont responsables de l'anéantissement de leurs créateurs originels, les Choses Très Anciennes, qu'ils ont exterminés au cours d'une révolte. Selon les souhaits de leurs maîtres du moment, ils peuvent modifier à volonté leur forme, pour donner naissance à des organes appropriés au mode de communication désiré. Un Shoggoth typique ressemble, en gros, à une sphère de 5 mètres de diamètre.



Carac.	Dés	Moyennes
FOR	18D6	63
CON	12D6	42
TAI	24D6	84
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4
Mvt.	10 (en roulant)	
Points de Vie	63	
Impact moyen	+ 18	

Combat
• Écrasement 100 %, dégâts égaux à l'Impact
• **Aspiration** : En combat, il aspire toute personne se trouvant dans une zone de même diamètre à lui, si elle ne parvient pas à résister en opposant sa *FOR* à celle de la créature. Un Shoggoth qui s'attaque de cette manière à plusieurs adversaires à la fois fractionne sa *Puissance* entre eux. Un individu emprisonné dans la masse noire d'un de ces monstres ne peut lutter qu'au cours des rounds où il parvient, au préalable, à réussir un test de *Puissance*. Chaque round, une victime ainsi aspirée encaisse des dégâts équivalant à l'Impact du Shoggoth, sous forme de blessures dues à l'écrasement, fractures des membres, etc.
• **Protection** : Aucune, mais le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques ne leur infligent que 1 seul point de dégâts, quelle que soit la qualité de réussite. De plus, les Shoggoths régénèrent 2 points de dégâts par round
• **Sortilèges** : Aucun, en principe

• **Perte de SAN** : 3/1D20 points

Inspiration

Au nord du Canada, des tribus indiennes chassent le bœuf musqué et le phoque. Les plus anciens racontent que les pères de leurs pères ont toujours craint « le dieu vivant sous la montagne ». Pour plaire au dieu et faire qu'il ne sorte pas, un homme doit être sacrifié chaque année. Il peut s'agir d'un membre de la tribu, d'un prisonnier de guerre ou d'un étranger. Mais le plus important est le rituel qui précède le sacrifice. Les shamans composent un breuvage que la victime doit consommer au cours d'un cérémonial. Ensuite seulement elle est offerte au dieu.
Intriguée par ce récit, une équipe d'anthropologues entre en contact avec les tribus à quelques semaines du sacrifice. Les shamans ne cachent rien de leurs craintes, ni de leurs préparatifs. Mais les blancs s'immiscent dans les traditions en interdisant la cérémonie. Ce qu'ils ignorent, mais que la science d'aujourd'hui peut découvrir avec quelques analyses, c'est que le corps humain sert de catalyseur au poison préparé par les shamans. Chaque année, le Shoggoth sous la montagne est ainsi empoisonné par les hommes et ne peut pas quitter sa retraite. Mais la montagne gronde maintenant que le dieu attend son sacrifice. Qui sera envoyé pour le satisfaire ?

Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

Race Supérieure de Serviteurs

Quelque chose de sombre sur le chemin, quelque chose qui n'était pas un arbre. Quelque chose de grand et noir, tapi là à attendre, avec des bras noueux qui se tordaient et se nouaient… Il gravit le versant de la colline en rampant… et je reconnus la chose noire de mes rêves… cette chose gélatineuse, noueuse et vaseuse, en forme d'arbre, venue des bois. Elle montait en rampant, s'appuyant sur ses sabots, sur ses bouches et ses bras tordus.

Robert Bloch,
in *Manuscrit Trouvé dans une Maison Abandonnée*

Ces êtres ont la forme d'essaims mouvants de noirs tentacules visqueux et enchevêtrés. Çà et là, des bouches sans lèvres dont suinte de la bave verte sont disséminées à la surface de leur corps. Des tentacules terminés par des sabots noirs leur permettent de se déplacer. Leur silhouette rappelle vaguement celle d'un arbre, dont le « tronc » serait formé par les courts appendices qu'ils utilisent pour marcher, leur corps tentaculaire faisant un peu penser à un amas de branches. Les Sombres Rejetons dégagent une odeur de tombe fraîchement ouverte et mesurent de 4 à 7 mètres de haut.
Ces êtres sont les fameux « chevreaux » dont fait mention le titre attribué à Shub-Niggurath : le « Bouc Noir des Bois aux Mille Chevreaux ». Très proches de cette divinité, ils ne sont présents que dans les régions où elle fait l'objet d'un culte bien implanté. Ils font alors offices de mandataires de Shub-Niggurath en acceptant les sacrifices qui lui sont offerts, tenant lieu d'idoles à ses fidèles et tuant tous ceux qui n'adorent pas leur « père », dont il colporte le culte de par le monde. Fort heureusement, il est rare qu'on les rencontre…

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	4D6 +30	44
CON	3D6 +6	16-17
TAI	4D6 +30	44
INT	4D6	14
POU	5D6	17-18
DEX	3D6 +6	16-17
Mvt.	8	
Points de Vie	30-31	
Impact moyen	+ 10	



Combat
- Piétinement 40 %, 2D6 points de dégâts + Impact
- Tentacule 80 %, dégâts égaux à l'Impact + absorption de FOR
- **Piétinement :** Un Sombre Rejeton peut également piétiner ses proies avec ses énormes sabots, une action qu'il accompagne généralement de forts grognements et mugissements.
- **Tentacules :** Chaque Rejeton possède quatre tentacules plus épais que les autres dont il se sert en combat. Ces appendices sont capables de frapper simultanément (pour blesser, saisir ou capturer) plusieurs adversaires, si tel est le souhait du monstre.
- **Bouche-suçoir :** Un personnage happé est aussitôt apporté à l'une des bouches-suçoirs du Chevreau et commence alors à perdre 1D3 points de FOR par round. Cette perte est définitive, les points de FOR absorbés de cette manière ne pouvant jamais être restaurés. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser n'a d'autre possibilité que de hurler et de se débattre inefficacement.
- **Protection :** Les Rejetons étant constitués de matière non terrestre, toutes les armes à feu ne leur infligent jamais plus que 1 point de dégâts (2 points en cas de réussite spéciale ou critique). Les fusils de chasse font cependant exception à cette règle et causent toujours des dégâts minimums. Les armes blanches délivrent les dégâts normaux, alors que la chaleur, les explosifs, les acides, l'électricité ou les poisons n'ont aucun effet.
- **Sortilèges :** Un Rejeton connaît un nombre de sort égal à la moitié de son INT (arrondir à l'unité supérieure).
- **Compétences :** Discrétion 60 %, Se Cacher dans les Bois 80 %

- **Perte de SAN :** 2/1D20 points

Inspiration

Vers la fin du XVIIIe siècle, un groupe d'esclaves noirs en fuite se réfugia dans les marais de Floride où il fut accueilli par les Indiens Séminoles. Ces derniers supportaient la guerre contre les blancs et découvrirent les pouvoirs de leurs nouveaux alliés noirs. Ensemble, ils dégagèrent une vaste clairière dans la forêt et invoquèrent celui qui causerait la perte des blancs. Des créature-arbres marchant sur des membres-racines et dont les branches étaient capables de sectionner un adversaire répondirent à leur appel. Elles se dispersèrent dans les marais et anéantirent les détachements de blancs qui pourchassaient les deux ethnies. Puis les Rejetons de Shub-Niggurath revinrent à la clairière et se figèrent dans un grand temple végétal, dans l'attente d'une nouvelle invocation. Noirs et indiens quoique galvanisés par leurs récentes victoires se montrèrent toutefois prudents. Les sorciers préparèrent deux sortilèges. Le premier était destiné à invoquer une créature plus puissante que les créatures-arbres, le second permettrait de la maintenir sous l'emprise du regard des hommes si elle se montrait trop menaçante envers eux. Aujourd'hui, trente initiés noirs et indiens regardent sans cesse une créature innommable se tordre entre les piliers végétaux d'un temple de verdure. Les sorciers savaient qu'elle profiterait d'un clignement d'œil pour échapper à leur contrôle. Ils firent en sorte qu'il n'eut jamais lieu. À tour de rôle, les hommes se relaient pour ne jamais quitter des yeux la monstruosité. Se forçant à garder leurs yeux ouverts, et s'interpellant les uns les autres pour se permettre de fermer les yeux quelques secondes ou de dormir. Mais les deux peuples déclinent. Avec le temps, le nombre des initiés va décroissant. Il faut aller à la ville des blancs chercher du secours et trouver quelqu'un qui saura renvoyer l'invocation.

Tcho-Tcho

Race Inférieure de Serviteurs

Nous étions attaqués par une horde de petits hommes – les plus grands ne devaient pas mesurer plus d'un mètre vingt – dont les yeux singulièrement petits étaient enfoncés profondément dans leurs crânes chauves et bombés. Ces… assaillants s'abattirent sur le groupe et tuèrent hommes et animaux avec leurs brillantes épées, avant que les nôtres n'aient eu le temps de sortir leurs armes.

August Derleth et Mark Schorer, in *The Lair of The Star-Spawn*

Le plateau dévasté de Tseng au Tibet n'est autre qu'une matérialisation du redoutable plateau de Leng dans notre espace-temps. C'est là, et dans quelques autres régions reculées, que vivent les tribus des Tcho-Tchos. Au commencement des temps, Chaugnar Faugn créa une race d'esclaves, les Miri Nigri, des êtres qu'il façonna à partir de la chair primitive des amphibiens. On prétend que c'est en s'accouplant avec ces horribles créatures que des hommes donnèrent naissance à la race hybride et malfaisante des Tcho-Tchos. Leurs descendants ont une apparence nettement humaine et peuvent être de toutes tailles, mais leur sang Miri les condamne à naître avec une fragilité mentale naturelle, que d'effroyables cérémonies et rituels ne tardent jamais à éroder.
Les diverses tribus Tcho-Tchos adorent toutes sortes de Grands Anciens, et pas seulement Chaugnar Faugn. Les prêtres et autres religieux de cette ethnie connaissent toujours au moins trois sortilèges, qui comprennent en principe une formule de Contact et le Signe de Voor. Ces êtres ont les mêmes caractéristiques que les humains normaux, à la seule différence que leurs enfants naissent avec deux fois moins de points de Santé Mentale que les autres… points qu'ils perdent en général avant d'atteindre l'âge adulte.

Inspiration

« Je suis Lizbeth Douglas. Sage-femme à l'hôpital général de Boston et probablement déclarée disparue en novembre 1912. C'est à la maternité que j'ai soupçonné leur existence. Plusieurs fois au cours de l'année, j'avais été troublée de voir certains des nouveau-nés que l'on remettait à leurs parents. Il m'avait semblé que ce n'étaient pas ceux que j'avais aidés à mettre au monde. C'est la nuit de ma disparition que j'en eus la preuve. Ils étaient quatre et portaient un de leurs nouveau-nés. Ils s'étaient infiltrés jusqu'à la salle de surveillance pour l'échanger avec un enfant humain. C'est là que je les ai surpris. Je tentais de donner l'alerte, mais fus rapidement maîtrisée par l'un d'eux. Ils me paralysèrent avec une aiguille et m'emportèrent par où ils étaient venus.
Je pense qu'ils vivent sous la ville. Ils se nourrissent de ce qu'ils volent. Ils m'ont épargnée car j'aide ici à mettre leurs enfants au monde. Des enfants que je ne revois pas. Nous sommes quatre femmes à vivre avec eux maintenant. Ils ont débuté sur nous des expériences qui ont rendues folles mes compagnes. Venez nous chercher. Je vous en supplie. Je confie ce message aux égouts. Mon état ne me permet pas de fuir. Mais je ne veux pas que mon enfant vienne au monde dans cet enfer. »

Texte trouvé dans un flacon, à la sortie des égouts de Boston.



Terreur de l'Au-delà



… d'autres êtres… ne peuvent pas être détectés par les sens dont nous disposons. (…) Au premier rang des créatures vivantes se trouvaient des monstruosités gélatineuses et noires qui tremblaient mollement (…) Il y avait en eux une profusion écœurante, et je vis à ma grande horreur qu'elles se chevauchaient, qu'elles étaient à moitié fluides et capables de se traverser mutuellement, comme de traverser les corps que nous tenons pour solide.

H.P. Lovecraft, in *De l'au-delà*

Quand on peut les apercevoir, les Terreurs de l'Au-delà apparaissent comme des bourses translucides et putréfiées de chair semi-solide traînant à leur suite des amas d'appendices grouillants. La plupart de ces appendices sont des organes sensitifs, mais les plus épais se terminent par une gueule bordée de crocs acérés. Prédateurs implacables, les Terreurs ne cessent de s'entre-dévorer dans leur propre dimension.
Elles hantent une réalité supérieure dont les trois dimensions de l'espace et l'unique dimension du temps reconnues par les humains ne sont que la partie émergée ; cette réalité englobe et outrepasse la réalité normale. Les Terreurs ne sont qu'un exemple de cet univers étrange qui dépasse, de loin, les facultés d'appréhension humaines. En règle générale, Terreurs de l'Au-delà et créatures de la Terre vaquent à leurs propres occupations sans avoir conscience de leur existence respectives. Mais certains événements déclencheurs, d'origine mécanique ou psychique, peuvent magnifier les sens des hommes et leur ouvrir les yeux sur ces gouffres insondables où les Terreurs deviennent perceptibles – et où elles peuvent, à leur tour, percevoir leurs infortunés observateurs.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	2D6 +6	13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6 +6	13
INT	1D6	3
POU	1D6	3
DEX	3D6 +6	16-17
Mvt.	8	
Points de Vie	14	
Impact moyen	inapplicable	

Combat

- Crocs 40 %, 1D6 points de dégâts (Ils peuvent attaquer simultanément avec deux bouches à chaque phase de combat)
  Lorsqu'une Terreur peut voir un individu, celle-ci, affamée, l'attaque aussitôt avec ses bouches et arrache des lambeaux de chair. Pour un observateur qui ne voit pas la Terreur, les blessures semblent apparaître de manière spontanée sur la victime.
- **Arracher à la réalité** : Si sa victime sombre dans l'inconscience, la Terreur l'attrape avec ses appendices et l'entraîne dans sa dimension, ne laissant derrière elle que ses vêtements et ses effets personnels.
- **Protection** : De par leur nature extra-dimensionnelle instable, les Terreurs ont une intangibilité de 50 % (cf. *Intangibilité*, p. 168). À chaque attaque, la Terreur effectue un test d'intangibilité. Si celui-ci est réussi, les dégâts infligés sont ignorés.
- **Sortilèges** : Aucun

- **Perte de SAN** : 2/2D6 points

Inspiration

Lorsque les derviches tournent et psalmodient leurs prières, les chants qui s'élèvent de la Turquie résonnent d'une antique légende. Celle d'une nécropole de l'est et d'un sarcophage de cuivre scellé. Seule la traduction des inscriptions qui ornent son pourtour pourrait instruire les hommes. Mais ceux-là auront-ils la patience d'attendre de connaître le texte avant d'ouvrir le coffre ? Il leur serait révélé qu'un miroir de basalte poli y a été placé hors du regard des hommes. Ils apprendraient qu'il fut offert par des dieux oubliés afin de converser avec eux. Ils apprendraient surtout que le miroir est orné d'un liseré de verre chargé d'un pouvoir magique sur le point de céder. Ils sauraient que les anciens ne parvinrent pas à restaurer la qualité du verre et à renforcer le pouvoir du glyphe. Il leur serait enfin révélé que si le glyphe cédait, une terreur venue de l'au-delà se montrerait aux hommes et emprunterait leur chemin de leur regard pour pénétrer dans notre monde.

Vagabond Dimensionnel

Race Inférieure Indépendante
La malignité meurtrière

S'avançant vers lui dans le noir, il y avait une forme noire géante, abominable, qui n'était pas complètement un singe, ni complètement un insecte. Sa fourrure était lâche sur sa charpente et l'embryon de tête qu'il avait, rugueux, à l'œil mort, se balançait comme ivre, d'un côté à l'autre. Ses pattes de devant étaient tendues, avec des serres largement écartées, et l'ensemble du corps était raidi dans une attitude de méchanceté meurtrière malgré l'absence d'expression de sa face.

H.P. Lovecraft et Hazel Heald, in *L'Horreur dans le Musée*

On sait peu de choses sur ces êtres, à part leur nom et la description de la dépouille d'un des leurs. On présume qu'il s'agit d'entités capables de vagabonder entre les dimensions et les mondes de l'univers, qui ne passent que peu de temps sur chacune des planètes qu'elles visitent. Ils servent occasionnellement des Dieux Extérieurs ou même des Grands Anciens.

Ils peuvent changer de plan d'existence à volonté, avec pour seul signe annonciateur de leur départ imminent un léger frémissement des contours de leur manifestation matérielle et la disparition progressive de celle-ci. Cette phase de transition leur coûte 4 points de Magie et dure 1 round. Au cours de cette période, il est possible de les attaquer sans qu'ils puissent répliquer.



Carac.	Dés	Moyennes
FOR	2D6 +12	19
CON	3D6 +6	16-17
TAI	2D6 +12	19
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Mvt.	7	
Points de Vie	18	
Impact moyen	+ 4	

Combat

- Serres 30 %, 1D8 points de dégâts + Impact. (Ils peuvent attaquer simultanément avec deux serres à chaque phase de combat)
- **Arracher du sol** : Les Vagabonds Dimensionnels peuvent emmener un objet ou un être vivant, lorsqu'ils se rendent dans une autre dimension. Il leur suffit pour cela de le saisir avec leurs serres et de dépenser 1 Point de Magie par 10 points de TAI de l'objet ou l'être en question. On retrouve rarement ceux qu'ils emportent ainsi…
- **Protection** : 3 points (cuir épais)
- **Sortilèges** : Ils connaissent 1 sortilège par point d'INT au-delà de 9

- **Perte de SAN** : 0/1D10 points

Inspiration

Les conteurs Kaïfar du sud de l'Iran aiment à rappeler cette histoire aux enfants.

Chaque année, à la saison des récoltes, les pillards descendaient des montagnes pour attaquer les villages. Et chaque année, les enfants pleuraient le ventre vide. Le plus courageux d'entre eux, Seïm, alla chercher l'aide des sorciers de la crevasse. Ces derniers lui donnèrent deux pierres en lui disant de les placer à un jet de pierre l'une de l'autre, sur le chemin pris par les pillards. Le jeune garçon revint au village avec les cailloux et fit comme on le lui avait commandé.

L'année suivante, les pillards qui descendaient des montagnes furent attaqués en route par des monstres qui surgirent d'entre les pierres comme s'il s'agissait d'une porte invisible ! Ils forcèrent les bandits à fuir. Il en fut de même l'année suivante et l'année d'après. Chaque fois qu'il vient un pillard pour emporter les récoltes, les monstres interviennent.

Aujourd'hui, c'est la troupe des colonialistes anglais qui, pour la première fois, vient prélever l'impôt…

Vampire de Feu

Race Inférieure de Serviteurs
Les flammes dévorantes

Alors apparurent des milliers de minuscules points lumineux… Ces myriades de points étaient des entités vivantes faites de flammes ! En effet, dès qu'elles touchaient quelque chose, celle-ci prenait feu.

August Derleth, in *L'Habitant de l'Ombre*

Ces êtres sont les serviteurs de Cthugha et résident, comme lui, dans les parages de l'étoile Fomalhaut. Ils ne viennent sur Terre que s'ils sont invoqués ou lorsqu'ils accompagnent leur maître. Ils semblent être une forme de gaz ou de plasma douée d'intelligence, obéissant ainsi à un concept que l'on retrouve fréquemment dans le Mythe.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	NA	/
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	3D6	10-11
POU	2D6 +6	13
DEX	3D6 +6	16-17
Mvt.	11	
Points de Vie	4	
Impact moyen	inapplicable	

Combat

- Toucher 85 %, 2D6 points de dégâts sous forme de brûlures et absorption de Points de Magie
- **Attaques doubles** : Les Vampires de Feu combattent en touchant leurs adversaires et enflamment donc les objets inflammables. Ils infligent des brûlures aux hommes qu'ils touchent. Pour déterminer l'étendue des dommages, opposez la CON de la victime au résultat du jet de 2D6 sur la Table de Résistance. Si la victime l'emporte, elle n'encaisse que la moitié des dégâts normalement infligés par la brûlure. Sinon, elle subit l'intégralité des dégâts normaux (2D6).
- **Subtiliser la Magie** : Au cours d'une attaque de ce type, un Vampire de Feu peut également tenter de subtiliser des Points de Magie à sa victime. Pour cela, il oppose ses points de Magie actuels à ceux de son adversaire sur la Table de Résistance. S'il perd cette confrontation, il perd également 1 point de Magie. En revanche, s'il gagne, il vole 1D10 Points de Magie à sa victime. Par conséquent, chaque fois qu'un Vampire de Feu attaque, il faut effectuer deux tests : Un pour déterminer les dégâts dus à la chaleur et un autre pour savoir s'il absorbe ou non des points de Magie.
- **Protection** : La plupart des armes matérielles (balles, etc.) ne leur font pas de mal. L'eau, par contre, leur inflige 1 point de dégâts par 2 litres de liquide déversé sur eux. Ainsi, un extincteur manuel standard leur délivre 1D6 points de dégâts chaque fois qu'il touche, et un seau d'eau 1D3.
- **Sortilèges** : Un Vampire de Feu ayant au moins 17 en POU connaît au minimum 1D3 sortilèges.

- **Perte de SAN** : Aucune incidence sur l'équilibre psychologique

Inspiration

« La masse humaine laisse dans le sillage de son existence, champs de ruines et champs de batailles où s'amoncellent les corps. Goules, larves de vers et nécrophages de toutes espèces qui se repaissent des morts, hantent ces lieux où pourrissent les cadavres. Ceux qui se voyaient dans la mort délivrés des souffrances de leur vivant découvrent une terreur bien plus grande que de devoir mourir. L'après mort est un autre combat, où morts et goules s'affrontent. L'angoisse du défunt étreint son âme lorsque qu'il entend gratter le bois de son dernier refuge. Que peut-il opposer aux goules ? Miséricorde ou secret de l'évolution, les corps en putréfaction laissent échapper des essences qui s'enflamment à l'air libre. Ce que les hommes nomment feux follets est l'ultime arme des morts contre les goules dont ils désincarnent les chairs.
Sous les ruines de cités disparues ou dans les crevasses desséchées



de déserts hostiles, des corps, dont la vie reviendra, ne pourrissent pas. Les cycles de leur existence ne sont pas régis par les lois de notre planète, mais ils subissent les règles de subsistance des goules. Pour permettre à leur corps d'affronter les nécrophages, ces entités non-mortes invoquent l'aide de Cthugha. Le dieu de Fomalhaut envoie près d'eux des feux, dont l'éclat éloigne les charognards. On prétend cependant que, pour perdurer, ces feux aussi ont besoin de chairs putréfiées… »

Extrait du Necronomicom

Vampire Stellaire

Race Inférieure Indépendante
Charognards invisibles

Les contours vagues d'une présence s'affirmèrent lentement : la silhouette de ce visiteur invisible, nourrie du sang de mon ami. Elle était rouge et ruisselante ; un immense tas de gelée secoué de pulsations et de frémissements ; une tache écarlate aux mille membres tentaculaires qui ondoyaient dans tous les sens. L'extrémité de chaque appendice était munie de suçoirs, qui se fermaient et s'ouvraient, mus par une convoitise vampirique… La chose était boursouflée et obscène ; une masse privée de tête, de visage et d'yeux, dotée seulement de la gueule vorace et des griffes d'un monstre né des étoiles. Le sang humain dont elle s'était gorgée révélait les formes jusqu'alors invisibles du fêtard.

Robert Bloch,
in *Le Visiteur Venu des Étoiles*

Ces choses répugnantes sont normalement invisibles et ne signalent leur présence que par une sorte de ricanement de goule. Elles deviennent cependant discernables lorsqu'elles se sont nourries, car leurs tissus sont alors imprégnés du sang dont elles se sont abreuvées. Elles sont parfois "domestiquées" par un sorcier puissant ou par une créature du même ordre.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	4D6 +12	26
CON	2D6 +6	13
TAI	4D6 +12	26
INT	3D6	10-11
POU	1D6 +12	15-16
DEX	1D6 +6	9-10
Mvt.	6 et 9 en volant	
Points de Vie	20	
Impact moyen	+ 6	

Combat

- Morsure 80 %, absorption de 1D6 points de FOR par round
- Serres 40 %, 1D6 points de dégâts + Impact
  En combat, 1D4 serres peuvent se saisir simultanément d'une victime. Celle-ci est ensuite emportée, écrasée et vidée de son sang. Qu'elle ait ou non survécu à cette attaque, le monstre la mord et lui suce le sang à la cadence de 1D6 points de FOR par round. Si elle est sauvée à temps, elle récupère sa FOR en moins de trois jours.
  Les chances de toucher un Vampire Stellaire invisible sont faibles (cf. *Invisibilité*, p. 168), car seul le pépiement qu'il produit trahit sa présence. Cependant, une fois qu'ils se sont alimentés, ils restent visibles pendant 6 rounds, le temps que le sang absorbé soit assimilé par leur métabolisme. Au cours de cette période, ils ne bénéficient pas des avantages de l'invisibilité.
- **Protection** : 4 points (cuir). En outre, du fait de la nature des matériaux qui composent les Vampires Stellaires, les balles ne leur infligent que la moitié des dégâts normaux.



- **Sortilèges** : Sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois son INT, un Vampire Stellaire connaît au moins 1D3 sortilèges
- **Perte de SAN** : 1/1D10 points

Inspiration

Étrange endroit que ce village perdu au large des côtes du Danemark. Pourquoi les habitants ne s'approchent-ils pas de ce tertre à l'écart de la route ? Que cache cette large pierre posée à même le sol ? La dépouille d'un sorcier barbare ? Un puits sacrificiel viking ? Une crevasse ?
Pour quelles raisons, à la nuit de l'équinoxe de printemps, une étrange troupe masquée vient-elle sacrifier les bêtes malades de toute la région. Où coule tout ce sang, sinon sous la pierre ?
Qu'est-il arrivé au précédent maître des lieux lorsqu'il décida de déplacer cette dalle ? Que va-t-il se passer, maintenant que ses héritiers ont décidé de mettre fin à ces rites étranges en enlevant la pierre ?

Ver qui Marche

…heureuse est la tombe où ne repose aucun sorcier, heureuse la ville à la nuit tombée dont tous les sorciers ont été réduits en cendres. Car… l'âme de celui qui s'est vendu au diable ne quitte pas son argile charnelle mais engraisse et instruit le ver qui la ronge ; jusqu'à ce que de la décomposition jaillisse une vie hideuse, dont se repaissent les charognards aveugles de la terre. De grands trous sont creusés en secret là où les pores du sol devraient suffire, et des choses qui devraient ramper ont appris à marcher.

Extrait du Necronomicon
d'Abdul Alhazered,
H.P. Lovecraft, in *Le Festival*

Le Ver qui Marche est un être répugnant. Il a l'aspect général d'un être humain, mais les lambeaux de chair putréfiée et la couleur de sa peau – un camaïeu de vert, de bleu et de noir – ne laissent aucun doute sur sa véritable nature. Ses doigts se terminent par des griffes prodigieuses : Des serres longues, dures comme de l'acier et tranchantes comme des rasoirs. Son visage et surtout ses yeux, blancs, vides et profondément enfoncés dans leurs orbites, glacent d'effroi les plus courageux.



Ses créateurs impies lui ont donné le pouvoir de se donner l'apparence d'un être humain normal pendant de courtes périodes. Cette aptitude ainsi que ses capacités télépathiques lui permettent de s'approcher insidieusement de ses futures victimes en prenant l'aspect de personnes en qui elles ont confiance. C'est sous cette forme fallacieuse qu'il quitte sa dimension d'origine pour apparaître dans la nôtre. Il est alors irrésistiblement attiré par ses victimes désignées. C'est leur sang dont il est avide. Mais pour frapper il doit établir un lien psychique avec sa victime, car c'est seulement sous sa véritable forme qu'il peut se manifester pleinement sur notre plan. Tant qu'il ne parvient pas à vaincre le POU de sa victime avec le sien sur la Table de Résistance, il lui est impossible de faire du mal. Dès qu'il sera parvenu à établir ce lien en remportant la confrontation de POU, le Ver qui Marche commencera par voler 1D6 points de POU à victime, puis il la déchiquettera avec ses griffes.

Une fois qu'il est apparu sous sa véritable forme, il ne tentera pas de repartir dans sa dimension d'origine : Il fera le plus grand nombre de victimes possibles et ne disparaîtra qu'après avoir massacré toutes les personnes présentes. S'il est tué, il restera sur place, mais aucun examen ne permettra de le différencier d'un cadavre pourri. Mais son essence réintègre sa dimension d'origine où il se reforme…

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6 + 6	16
CON	3D6 +6	15
TAI	3D6 +6	15
INT	3D6	10-11
POU	2D6	8
DEX	2D6 +6	13
Mvt.	8	
Points de Vie	13	
Impact moyen	inapplicable	

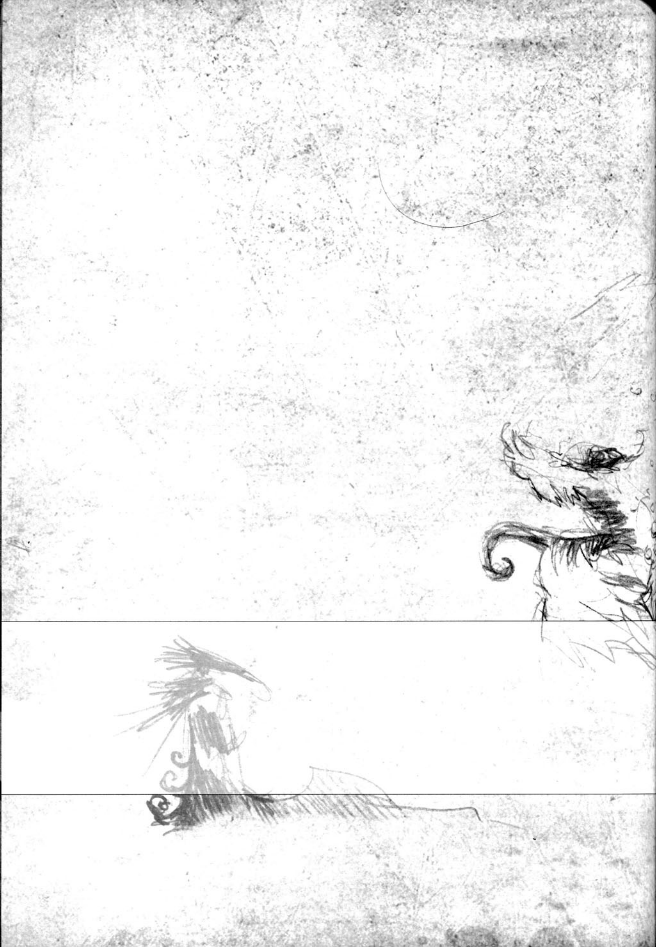
Combat

- Griffes 50 %, 1D6 +Impact (2 attaques par round)
- **Protection** : Le Ver qui Marche ne peut être blessé par des armes matérielles que sous sa forme normale, mais même ainsi les armes à feu ne lui infligent aucun dommage. Sous sa forme humaine, il est immatériel et les balles et les armes passent à travers lui sans le blesser.
- **Sortilèges** : Aucun

- **Perte de SAN** : 2/2D10

Inspiration

Boukadé était un sorcier de la côte orientale africaine. Il fut capturé par des trafiquants arabes et vendu à un navire négrier en partance pour les Indes. Mais fortement affaibli par son séjour en captivité, il mourut au cours du voyage. Cependant, et parce que ses compagnons de malheur connaissaient ses pouvoirs, ils parvinrent à cacher sa mort aux Espagnols. Son corps fut rapidement rongé par la vermine du bord et chacun versa de son sang pour que sa magie s'accomplisse. Et il se releva d'entre les morts, sa peau parcheminée abritant les myriades de vers qui formaient désormais sa chair. Il se découvrit surtout une terrifiante capacité : Celle de contaminer d'autres hommes !
Boukadé est toujours en mer et poursuit sa vengeance aveugle. Année après année, sa vermine pond ses œufs dans les corps d'autres hommes, les forçant à une ignoble agonie. Le temps venu, il prend conscience dans la vermine d'une de ses victimes. Au fil des siècles, le sorcier africain a connu 100 vies…





Le Ressac de Bryn Celli Ddu

Mer d'Irlande, années vingt. La tempête du siècle fait rage. Elle détruit un cercle de pierres millénaire, faisant ainsi céder une antique protection druidique. Une colonie moribonde de Profonds a désormais accès à son ancien sanctuaire et va pouvoir retrouver sa vigueur d'antan. Mais le Masque de Nacre cérémoniel risque de leur échapper, si les investigateurs mettent la main dessus avant eux...

Le Ressac de Bryn Celli Ddu

Résumé de la campagne

Le *Ressac de Bryn Celli Ddu* est une petite campagne en trois scénarios destinée à faire découvrir diverses facettes de *L'Appel de Cthulhu* aux joueurs, débutants ou non, dans le style de jeu *Horreur Lovecraftienne* (cf. *Les Styles de jeu*, p. 202). Leur difficulté, complexité est croissante, ainsi que leur approche qui est différente.

Les protagonistes

Le Pentagramme des Druides

Un gigantesque pentagramme, dont les cinq pointes sont matérialisées par cinq sites de pierres levées, interdisait aux Profonds l'accès à leur sanctuaire de l'Île de Man. Les druides l'avaient érigé il y a plusieurs millénaires et leur magie ancestrale animait cette gigantesque représentation du signe des anciens. Du moins jusqu'au jour où la grande tempête a fait disparaître l'une des pointes…

Les Profonds

Grâce à la grande tempête, ils ont désormais un accès à leur sanctuaire qui leur a été si longtemps interdit. Ils vont à nouveau pouvoir célébrer Dagon et initier de nouveaux shamans, qui pourront à leur tour célébrer les rites de fécondité et engendrer de jeunes et vigoureux Profonds. Il en va de la survie de leur colonie dans cette partie du monde !

Le Shaman Profond

Capturé accidentellement par des pêcheurs, il est depuis retenu prisonnier dans un réservoir. Vieux, blessé et affaibli, il semble incapable de s'échapper. Mais par le biais de son étrange pouvoir de communication extrasensoriel, il a peu à peu manipulé le chef de la Confrérie en lui faisant miroiter la perspective d'une vie éternelle sous les eaux.

Le Masque de Nacre

Cet artefact est l'objet de l'hommage que doivent rendre les Profonds à Dagon. Il y a fort longtemps, les hommes dérobèrent le masque aux Profonds, mais une superstition très vivace les empêcha de le détruire. Il fut placé hors de portée des Profonds au cœur d'un autre pentagramme.

Les Druides de l'Île de Man

Ils sont les détenteurs d'une partie de la mémoire orale des druides depuis que les hommes ont élevé le Grand Pentagramme. Ils surveillent l'état des pierres levées et s'assurent que le sanctuaire reste hors de portée des Profonds. La plupart d'entre eux a été empoisonnée par un membre de la Confrérie et se meurt.

La Confrérie de John Wendish

John Wendish, que ses adeptes nomment le Grand Masque, est le chef d'une petite confrérie dont l'unique ambition est d'aider les Profonds à rétablir leur sanctuaire. La Confrérie est manipulée par le shaman Profond et ses membres ont depuis longtemps perdu toute raison. Ils agissent sournoisement et font pression sur les curieux. Sous le masque de paisibles villageois, ce seront eux les véritables adversaires des investigateurs au cours de cette histoire.

Le premier scénario, *Un phare dans la nuit*, est basé sur une structure assez simple et plutôt linéaire, idéale pour des débutants. Il a été conçu afin de découvrir l'horreur du Mythe au travers du quotidien qui bascule.
Le second, *Le Shaman des Profondeurs*, est très orienté investigation et les joueurs y sont très libres de leurs actions. Dans le cadre d'un village peu accueillant, il met en avant les recherches et les interactions sociales, et met en scène les agissements d'adorateurs du Mythe.
Le troisième et dernier, *Le Sanctuaire des Eaux Noires*, se base principalement sur les choix et le dilemme. Il met aussi en avant toute l'horreur du Mythe et son danger pour l'humain. Les investigateurs pourront y laisser leur vie, ou plus encore !

Cette campagne met en scène une colonie de Profonds qui lutte pour sa survie, mais ne se contente pas de présenter les créatures comme de simples monstres.

En quelques mots

Il y a plusieurs millénaires, des druides interdirent aux Profonds l'accès de leur sanctuaire semi-immergé dans l'actuelle mer d'Irlande. Aujourd'hui, grâce à la grande tempête, les habitants des abysses ont l'opportunité de retrouver le chemin de ce lieu de prière et d'à nouveau y célébrer Dagon.
Les investigateurs vont affronter les membres d'une confrérie qui rend hommage à un shaman Profond qu'ils tiennent emprisonné. En réalité, celui-ci les manipule afin de libérer le passage du sanctuaire interdit et en leur faisant rechercher un Masque de Nacre dont il a besoin pour parvenir à ses fins…

La campagne en résumé

Scénario 1 : Un Phare dans la Nuit

Pour échapper à une tempête en mer d'Irlande, les investigateurs se réfugient dans un phare. Ils y rencontrent un pauvre bougre ainsi qu'un pêcheur et un blessé. Ils apprennent que les fondations du phare abritent un mystérieux masque de nacre. Au cours de leurs investigations, les naufragés remarquent que d'étranges créatures marines, des Profonds, rôdent dans les parages mais qu'elles ne peuvent pénétrer dans les soubassements du phare. Leur raison vacille lorsqu'ils devinent que cet endroit est protégé par une antique magie que seuls des humains peuvent abattre. Tandis que la tempête menace de les engloutir, le groupe apprend la présence d'autres individus et perce le secret du phare pour découvrir le masque tant recherché dans une crypte.

Scénario 2 : Le Shaman des Profondeurs

La seconde partie les ramène dans un village côtier coupé du monde depuis la tempête. Les investigateurs disposent d'un peu de temps pour interroger les pêcheurs, rencontrer une certaine Margaret Sannyhoc, découvrir que des pierres levées ont été abattues par la tempête et surtout remonter la piste des individus du phare jusqu'à une propriété en bord de mer. Dans les sous-sols du bâtiment, une confrérie rend hommage à une étrange créature enfermée dans un réservoir. Pour les investigateurs qui tentent d'entrer en contact avec elle, l'aventure va prendre une direction inattendue. En effet, la créature révèle qu'elle est un Shaman Profond, un résident des abysses conduit ici après sa capture par des pêcheurs. Et elle va demander l'aide des investigateurs en usant de sa duplicité ! La seconde partie s'achève sur le départ de la Confrérie pour l'île de Man, au cœur de la mer d'Irlande.

Scénario 3 : Le Sanctuaire des Eaux Noires

La troisième partie débute alors que les sectateurs tentent de récupérer le masque de nacre indispensable aux célébrations. De leur côté, les investigateurs se voient proposer de rejoindre l'Île de Man afin d'y rencontrer une communauté de Druides, qui a en partie conservé la mémoire orale des anciennes légendes. Mais ceux-ci, récemment empoisonnés, sont à l'agonie. Les investigateurs découvrent l'existence d'un Shaman reclus qui pourrait leur permettre de découvrir un sanctuaire mythique.
Mais ce qu'ignorent tous les protagonistes de cette histoire, c'est que des hommes et des Profonds sont restés captifs du sanctuaire lors de sa fermeture. Avec le temps, ils ont muté en une ignoble race hybride et dégénérée dont les rares survivants se meurent dans les sous-sols inondés. Et tandis qu'une procession de conques géantes s'approche du sanctuaire, un abject dieu des profondeurs attend que les peuples découvrent cette écœurante révélation…

Un Phare dans la Nuit

Où les investigateurs rencontrent l'épouvante dans un phare de la mer d'Irlande

En quelques mots...

Alors qu'ils traversent la mer d'Irlande à destination de Bryn Celli Ddu, les investigateurs sont surpris par une tempête. Contraints de trouver refuge dans un phare, ils découvrent qu'un pêcheur et un blessé y ont également trouvé refuge. Alors que la tempête ne cesse d'empirer, le blessé parvient à révéler aux investigateurs l'existence d'un Masque de Nacre, caché sous le phare et protégé par une dalle scellée.

D'étranges formes rôdent dans les environs et les investigateurs devinent que le Masque attire d'autres convoitises. Bientôt, des coups résonnent dans le phare : on frappe contre la dalle scellée qui vole en éclat, permettant à des entités marines de pénétrer dans des galeries courant sous les bâtiments. Alors que le pêcheur se révèle être une dangereuse canaille, le blessé prie une nouvelle fois les investigateurs de descendre à leur tour dans les sous-sols. Ils y découvrent une crypte abritant le Masque de Nacre. Mais alors que la tempête atteint son paroxysme et inonde les galeries, de monstrueuses créatures se lancent à leur poursuite sur ce petit îlot.

À l'affiche

Le capitaine Sappletown et Georges Farlan

Le premier est le capitaine du Mary's Galloway, le bateau qui conduit les investigateurs à Bryn Celli Ddu, puis à Dublin ou Liverpool. Le second est le gardien du phare où vont se réfugier les aventuriers durant la tempête. Les deux hommes vont découvrir les événements en même temps que les investigateurs et pourront leur apporter leur aide dans la mesure de leurs moyens.

La Confrérie

Trois membres de la Confrérie viennent rechercher le Masque de Nacre pour le compte du Shaman Profond qu'ils retiennent captif. L'un d'eux, Irwin Winfall, va se présenter aux investigateurs comme un pêcheur venant en aide à un blessé, le docteur Robert Stoner. Les deux autres vont se cacher dans l'île, à la recherche d'un passage leur permettant de pénétrer sous le phare à la recherche du Masque de Nacre.

Les Profonds

Quatre combattants Profonds attendent que les hommes de la Confrérie brisent une dalle magiquement scellée par les anciens Druides. Cela fait, ils tenteront de pénétrer dans les sous-sols du phare, à la recherche d'une précieuse relique de leur peuple : le Masque de Nacre.

Robert Stoner

Le Dr Stoner connaît l'existence du Masque et sait que la Confrérie veut le retrouver. Il a été grièvement blessé lors de son accostage sur l'île. Durant ce scénario, il va fournir des bribes d'informations aux investigateurs, mais ne survivra pas à ses graves blessures.

Le Masque de Nacre

Il est caché dans une crypte sous le phare, dont l'accès est bloqué par une dalle de pierre. Cette dalle bloque le chemin des hommes et la magie qu'elle porte interdit aux Profonds d'approcher. Les investigateurs devront s'emparer de cette relique pour empêcher les célébrations des Profonds à Dagon.

Implication des investigateurs

Lorsque le scénario commence, les investigateurs sont embarqués à bord d'un petit navire faisant la navette entre l'Angleterre et l'Irlande. Le gardien peut donc proposer diverses raisons de se trouver à bord, et autant de façons d'enrichir cette aventure :

- Un passionné d'édifices néolithiques se rend sur un site de pierres levées (qui, bien entendu, ont un lien direct avec les événements à venir)
- Un journaliste d'une revue scientifique vient enquêter sur une conque de très grande taille qui a été découverte dans les environs par des pêcheurs (dont il retrouvera la trace dans la seconde partie)
- L'un des investigateurs a manqué le ferry régulier Liverpool–Dublin et a pris le premier bateau suivant à destination de l'Irlande
- Un pêcheur du village où se rend le bateau n'a pas réglé sa créance à sa banque. Sur ordre de son directeur, un investigateur vient relancer le pêcheur... et découvrir bien vite qu'il appartient à une confrérie mystérieuse !
- Les investigateurs peuvent se retrouver sur ce navire pour bien d'autres raisons plus anodines : villégiature, voyage d'affaire, simple hasard, fuite des autorités anglaises... Au besoin, le gardien a toute latitude de trouver une raison pour embarquer les personnages dans cette aventure

Enjeux et récompenses

- **Sauver Robert Stoner**
  Pour les investigateurs, cela doit être l'enjeu initial. Le fait de le placer au centre de l'histoire pourra permettre au gardien d'entretenir cette certitude. Mais le véritable enjeu n'est pas là.

- **S'emparer du Masque de Nacre**
  C'est le véritable enjeu : découvrir son existence et parvenir à s'en emparer représente le véritable challenge pour les investigateurs. À noter toutefois que s'il échappait aux investigateurs, l'histoire pourrait tout de même se poursuivre.

- **Démasquer les membres de la Confrérie**
  Trois membres de la Confrérie sont présents sur l'île. Outre l'existence de la Confrérie, les investigateurs peuvent découvrir que ses membres portent des cagoules de cuir marin et obtenir quelques informations complémentaires en interrogeant un éventuel prisonnier.

- **Découvrir la présence des Profonds**
  Au cours de cette aventure, les investigateurs vont pour la première fois croiser les Profonds de la mer d'Irlande. Quelques éléments leur permettent de deviner que leur présence n'est pas fortuite. Leurs soupçons se confirmeront dans les scénarios suivants.

Ambiance

Un huis clos est le moyen de mettre les nerfs des investigateurs à rude épreuve : la promiscuité, l'absence d'issue, la très petite zone concernée et les quelques étages du phare permettent d'imposer une atmosphère oppressante. Les couloirs ne sont pas très longs, les pièces exigües et à travers l'écume des vagues projetées au-dessus des rochers, on peut distinguer l'autre extrémité de l'île, à un jet de pierre du phare.

L'ambiance est complétée par les éléments maritimes de cette introduction. La tempête, l'humidité perpétuelle, les algues, les roches glissantes, les couloirs sombres et ruisselants et les créatures surgies des profondeurs sont les éléments d'une ambiance à l'odeur d'iode tenace.

Les nouvelles maritimes de William Hodgson retranscrivent parfaitement ce genre d'ambiance.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●○○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⌚⌚⌚⌚
Nombre de joueurs	🕴🕴🕴🕴
Type de personnages	cf. prétirés
Époque	1920's

L'histoire passée

> *« Les eaux agitées soupirent et crient*
> *Murmurant des secrets qu'elles n'osent prononcer. »*
> Howard Phillips Lovecraft, in « Oceanus »

Il y a 5 000 ans

À l'époque où les premiers druides savaient entrer en communion avec les éléments, les plus empathiques d'entre eux percevaient les prières d'étranges créatures marines. Elles évoquaient l'existence d'un sanctuaire battu par les flots et les processions ancestrales de mollusques rendant hommage aux divinités des océans: Dagon et Mère Hydra. Mais imaginer ces créatures célébrer leurs cultes et satisfaire aux souhaits d'un écœurant dieu abyssal rendait les hommes fous d'incompréhension et de terreur.

Ils localisèrent le sanctuaire des Profonds et entreprirent d'en interdire l'accès afin d'éloigner les processions et la célébration d'un culte qu'ils jugeaient innommable. Commandés par les druides, et aidés de la magie des éléments terrestres, les hommes élevèrent des pierres aux cinq points d'un gigantesque pentagramme afin de cerner le site des cérémonies. Aussitôt, la magie du signe ancien scella le sanctuaire, condamnant à une mort certaine ceux qui s'y trouvaient enfermés et repoussant les Profonds loin de cette région. Dans leur fuite, ces derniers perdirent un Masque de Nacre, objet des célébrations envers leur dieu. Les hommes s'emparèrent du masque, mais aucun d'eux ne se décida à le détruire; mélange de peur et de superstition. Ils bâtirent un autre pentagramme à l'écart du premier et y placèrent le masque, hors de portée de Profonds.

De leur côté, les shamans Profonds ne parvenaient pas à abattre les pierres levées. Honteux d'avoir été écartés du sanctuaire, ils hésitaient à solliciter l'aide de Dagon. C'est pourtant dans cet endroit que les Profonds célébraient la fécondité et initiaient les Shamans. La race des Profonds, pourtant réputée immortelle, irait maintenant déclinante… Avec le temps, le véritable rôle des pierres levées a été oublié, bien que les peuples de la Mer d'Irlande continuent de les placer au centre de leurs rites. On a élevé d'autres pierres et la trace de l'arcane s'est confondue avec d'autres sites anciens. Mais sa magie interdit toujours aux Profonds d'entrer dans le sanctuaire.

Il y a trois ans

Régulièrement, les Profonds venaient rôder dans les parages avec l'espoir de trouver un passage vers le sanctuaire. Récemment, l'un de leur shaman tenta de pénétrer à l'intérieur du pentagramme, enfermé dans un mollusque et protégé par des sortilèges très anciens. Mais il fut emporté par un filet de pêcheurs. Les marins vendirent leur pêche miraculeuse à un biologiste de la région, le docteur Robert Stoner. Aidé de son assistant, un jeune étudiant du nom de John Wendish, celui-ci emporta la conque géante dans sa propriété de Bryn Celli Ddu. En étudiant le mollusque, sur lequel étaient tracés d'étranges symboles, le biologiste et son assistant découvrirent le shaman Profond.

Ils placèrent son corps dans un réservoir empli du liquide nauséabond qui s'échappait du coquillage. Quelques semaines plus tard, leur attention fut entièrement tournée vers la créature. Elle avait survécu et les observait…

Elle entreprit dès lors de manipuler ces hommes afin d'obtenir d'eux le soutien dont son peuple avait besoin pour briser l'arcane de pierres et recouvrer sa liberté. C'est l'assistant du biologiste, John Wendish, qui fut sa première victime. Alors qu'il nettoyait la paroi interne du vivarium il toucha, peut-être accidentellement, le corps de la créature. Celle-ci entra immédiatement en contact mental avec le jeune étudiant et déversa dans son esprit la promesse d'une reconnaissance éternelle. D'abord terrifié par ce qu'il ressentit, John Wendish ne réédita l'expérience que plusieurs jours plus tard. Alors la créature lui révéla l'impensable… Mentalement, elle lui montra les splendeurs des vastes cités sous-marines profondes et la douleur de son peuple, réputé immortel, empêché de prier son dieu par la faute des hommes. Elle lui apprit enfin qu'il était lui-même un rejeton de la mer et que Dagon, le dieu des abysses, l'avait placé sur son chemin afin qu'ils s'entraident l'un et l'autre. En effet, au cœur des cités sous-marines, la justice des Profonds condamne les infidèles à une existence d'humain à la surface de la terre. Le moment venu, Dagon permet à ses rejetons de racheter leurs fautes et de revenir sous la mer. Ce moment de rédemption était venu pour John Wendish! Mensonge? Réalité? La raison du jeune assistant vacilla et il mit toutes ses forces à aider la créature qui lui avait révélé sa véritable nature et son destin.

Dans l'année qui s'écoula, il regroupa autour de lui une confrérie constituée d'habitants de la région. À l'insu du biologiste, la Confrérie se réunissait régulièrement pour rendre hommage à la créature et recevoir ses ordres.

De son côté, Robert Stoner continuait d'étudier la créature et d'examiner la conque. C'est en déchiffrant les caractères qu'elle portait qu'il découvrit une partie de l'histoire passée et l'existence du Masque de Nacre, toujours hors d'atteinte des Profonds dans les fondations du phare de Bryn Celli Ddu. Il réalisa avec épouvante la nature du terrible danger qui nageait dans les eaux tourmentées de la Mer d'Irlande. Mais lorsqu'il voulut partager cette révélation avec son assistant, il fut désemparé par l'attitude de John Wendish. Le jeune homme se répandait en délires et affirmait l'existence de cités inconnues célébrant des dieux innommables. Il menaça même le biologiste si celui-ci ne lui permettait pas de poursuivre l'étude de la créature. Prudent, le docteur fit mine de se soumettre au dictat de son assistant, le temps d'élaborer un plan pour neutraliser la créature. Mais le shaman Profond avait déjà mis à profit le temps que les hommes lui avaient accordé pour faciliter sa communication envers eux. Il pouvait désormais parler dans leur esprit simplement en les regardant, à la grande satisfaction des membres de la Confrérie qui ne se lassaient pas des images dont il noyait leurs esprits vacillants.

Le jour de l'arrivée des investigateurs

Ce jour-là, comme tant d'autres, la Confrérie est réunie devant l'aquarium et le shaman parle au travers de la voix de John Wendish. *« Il est venu le temps de l'union des hommes et des abyssaux. La grande tourmente de Dagon vient et son ressac va abattre les pierres de Bryn Celli Ddu. La tourmente de Dagon va briser le signe des anciens et permettre à tous d'entrer dans le grand sanctuaire. Mais l'hommage à Dagon doit être rendu par le porteur de l'ornement facial. Allez dans la tour des flots et ramenez l'ornement facial. Alors hommes et abyssaux nageront ensemble vers les grandes cités des fonds et vous vivrez éternellement! »* Caché dans un coin, Robert Stoner est épouvanté par la scène. Il sait où se trouve « *l'ornement facial* », le masque caché dans les fondations du phare: « *la tour des flots* ». Il vole une chaloupe mais est repéré par les membres de la Confrérie qui se lancent à sa poursuite. Alors qu'il approche du phare, une tempête soudaine se lève en Mer d'Irlande. Elle brise son embarcation juste avant d'entrer dans la crique du phare, mais il parvient à s'accrocher aux rochers. Derrière lui, le chalutier de la Confrérie accoste à son tour et la poursuite s'engage. Mais Robert Stoner glisse sur les rochers et s'ouvre le crâne. Quelques instants plus tard, le bateau des investigateurs accoste à son tour…

Frise Chronologique

Après-midi
Vers le milieu de la journée, les investigateurs parviennent au phare. Durant 3 à 4 heures, ils échangent avec les personnages présents et tentent de déterminer ce que sont ces ombres qui rôdent dans les parages

Début de soirée
La Confrérie détruit la dalle scellée et le sortilège qui retenait les Profonds. Tous pénètrent dans les galeries, à la recherche du Masque de Nacre, rapidement suivis par les investigateurs

Durant la nuit
Après s'être emparés du masque, les investigateurs tentent de fuir les Profonds et les eaux déchaînées qui envahissent les sous-sols

À l'aube
La tempête s'est calmée et les investigateurs peuvent enfin quitter l'île

Le phare au bord du monde

Tempête en mer d'Irlande

Les investigateurs sont embarqués à bord du *Mary's Galloway*, un petit bateau à moteur diesel d'une quinzaine de mètres de long. Il est commandé par le capitaine Tyler Sappletown. Il n'y a aucun équipage.
Il effectue une liaison de Liverpool, en Angleterre, et Dublin, en Irlande. À l'aller, il fait halte à la mi-journée à Bryn Celli Ddu, en Anglesey, sur la côte ouest du Pays de Galles. Au retour, il stoppe à Douglas, sur l'île de Man, au cœur de la mer d'Irlande. Le gardien peut éventuellement modifier cet itinéraire, mais la première escale doit toujours être Bryn Celli Ddu. Il faut deux jours pour effectuer le périple complet. Le bateau dispose d'une salle commune abritée des vents du large et de quelques cabines de trois à cinq couchettes. Les investigateurs peuvent mettre à profit les premières heures de la traversée pour faire connaissance.

Depuis le départ le capitaine n'a pas caché son inquiétude en observant le large. Il ne s'est pas trompé : une tempête se lève. Il espère pouvoir rejoindre le village à temps. Cependant, il est surpris de voir avec quelle vitesse elle arrive sur eux et bientôt, la mer forme des creux et charrie des rouleaux qui chahutent le petit bateau. Le capitaine ordonne alors aux passagers de se préparer à affronter le gros temps et leur demande de l'aide pour :

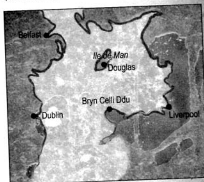
- Arrimer tout ce qui doit l'être dans les cabines
- Trouver les pompes de cale et se préparer à évacuer l'eau
- Veiller au grain, s'assurer qu'aucun obstacle ne vient vers eux et surtout localiser la lumière du phare de Bryn Celli Ddu.

La Mer d'Irlande à cette période de l'année

Des vents perpétuellement glacés font s'élever des paquets d'écumes et les projettent sur les ponts des navires ou les visages des hommes. Une mer houleuse et grise s'étend à perte de vue sous un ciel blanchâtre d'où le soleil est absent, dissimulé derrière une épaisse couche de nuages bas. Près des côtes, le vol des pétrels et des macareux escorte quelque temps les bateaux. Au large, le roulis des vagues rythme le voyage.

Une tempête bien étrange

La tempête qui s'abat sur la région n'a rien de naturel, même en cette période de l'année. Les derniers shamans Profonds ont prié Dagon de les aider à abattre l'un des sites de pierres levées qui forme le grand pentagramme. Cette tempête très localisée est sa réponse.
Les investigateurs pourront découvrir plus tard, en interrogeant des envoyés de l'île de Man par exemple (cf. *Les visiteurs de l'île de Man* p. 261), qu'elle ne s'est abattue qu'autour de Bryn Celli Ddu.



Un Accostage périlleux

Le capitaine Sappletown se rend très vite compte qu'il ne pourra pas rejoindre le village de Bryn Celli Ddu en toute sécurité. En revanche, et avant que le danger ne soit trop grand, il espère pouvoir atteindre le phare et trouver refuge dans une petite crique abritée se trouvant sur la même petite île. La lumière intermittente du phare est bientôt visible par bâbord avant.
Pour entrer dans la passe le capitaine demande à deux passagers de se placer de part et d'autre de l'avant du bateau et lui faire signe en cas de danger. Attention, la pluie battante rend le pont glissant.
Durant cette manœuvre, les investigateurs pourront relever les indices suivants :

- Quelques minutes avant eux, un petit chalutier à voile entre dans la crique (c'est celui de la Confrérie qui pourchasse Robert Stoner)
- Les débris d'une embarcation flottent à la surface. Le capitaine ordonne de les repousser à la gaffe (ce sont les restes de la chaloupe de Robert Stoner). La chaloupe portait le nom de « White Flower »
- En poussant les débris, les investigateurs peuvent apercevoir des ombres nager sous la surface et, un peu plus loin, des formes qui semblent se glisser parmi les rochers. Elles disparaissent dans les flots dès qu'on essaye de s'en approcher. Pour le capitaine, ce sont « probablement des otaries ou des phoques »
- En entrant dans la crique, on se rend compte que le chalutier s'est amarré. Il se nomme « Bad Chance ». Le petit quai n'offre de la place que pour un seul bateau à la fois. La seule solution est de s'arrimer au chalutier déjà présent. Un investigateur attentif peut remarquer que le chalutier n'est pas complètement équipé pour une campagne de pêche (pas de filet, peu de lignes…)
- Au bout du quai, on aperçoit deux hommes ; le premier est allongé sur le sol et saigne abondamment de la tête, le second est penché sur lui (Robert Stoner s'est ouvert le crâne en tombant. Un membre de la Confrérie est resté avec lui, tandis que les deux autres sont allés se cacher sur l'île)

Une fois le navire en sécurité, et malgré la forte houle qui entre dans la crique, les investigateurs peuvent récupérer leurs affaires en toute sécurité, venir en aide au blessé et prendre le chemin du phare, à quelques dizaines de mètres de là.

Le Gardien du phare

Le capitaine Sappletown conduit le groupe vers l'entrée du phare, seul endroit éclairé par une lanterne. Si les investigateurs souhaitent explorer les environs, les violentes



Tyler Sappletown
Capitaine renfermé

Cet homme d'une quarantaine d'années ne sourit jamais. Il porte une casquette noire et un ciré qui lui arrive jusqu'aux genoux. Il porte sur ses mains et son visage les stigmates des gerçures acquises quand il était mousse à bord des baleiniers. Il y a quelques années, il a acheté le *Mary's Galloway* et, depuis, effectue des petits transports en mer d'Irlande. Son port d'attache est Liverpool.
D'un naturel réservé, Tyler n'engage pas facilement la conversation. Il ouvre la bouche pour critiquer l'action du gouvernement de Londres envers les Gallois : impôts, lois maritimes, absence de subventions… Il est d'un naturel prudent, accentué par le fait qu'il est un peu superstitieux. Il ne prend jamais de risque, sauf pour venir en aide à quelqu'un.
Au fur et à mesure de la progression de l'histoire, il pourra indiquer ce qu'il sait sur :

- **Bryn Celli Ddu :** C'est un petit village de 400 âmes. Une fille prénommée Margaret vit à l'écart des autres. On dit qu'elle est enceinte. La seule personne qu'il connaisse vraiment bien c'est Paul Edwardson, avec qui il échange de la saumure contre des harengs.
- **L'île de Man :** Il s'arrête à Douglas pour embarquer de la laine qu'il revend à Liverpool.

Statistiques
Navigation (75 %), renfermé, amical et combatif

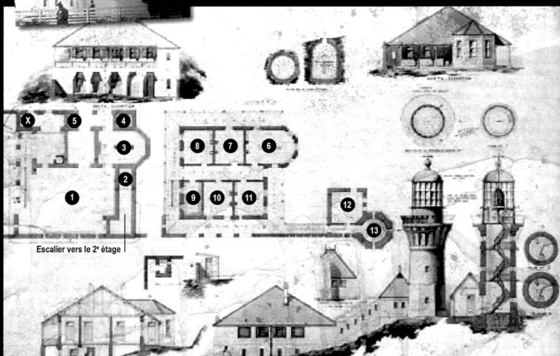


Le phare de Bryn Celli Ddu

Il assure la sécurité de la navigation dans ce secteur de l'île d'Anglesey. À travers toute l'île et jusqu'à l'entrée, des vents tourbillonnants chargés d'embruns traquent les marins d'eau douce. Les rochers à fleur d'eau sont recouverts de varech, et les murs les plus bas sont noircis d'un dépôt poisseux.

Le phare est gardé et entretenu par Georges Farlan, le gardien. Ce dernier pourra renseigner les investigateurs sur quelques points de détails :

- Il est bâti en pierres de granit. À l'origine, la tour et le petit bâtiment à sa base ont été édifiés à la place d'un monticule de pierres, comme il en existe tant d'autres dans les environs. Ensuite, vers la fin du XVIIIe siècle, on a ajouté les autres bâtiments car l'endroit devait servir de halte aux mariniers. « Mais il paraît qu'il ne leur plaisait pas alors c'est juste resté un phare »
- La petite crique permet de mettre les petits navires à l'abri du gros temps
- L'île fait environ 250 mètres. (soit 150 brasses de 1,66 mètre)



Le rez-de-chaussée

1 Une vaste entrée entièrement abritée. Autrefois, on pouvait y faire sécher des filets. Aujourd'hui, y sont entreposé en vrac des cordages, gaffes, flotteurs, rames, planches de bois, nasses, casiers… et tout ce que la mer a pu rejeter sur cette petite île

2 Sous l'escalier montant au premier étage se trouve la réserve de fuel, qui permet d'alimenter la lampe du phare durant un mois. Le plein est fait une fois par semaine

3 Sur un établi de bois se trouvent tous les outils utiles à l'entretien du phare : marteau, clous, masse, rabot… ainsi que des lampes tempête fonctionnant avec le même fuel que le phare

4 Un grand réservoir d'eau potable. L'eau ne vient pas des toits, sans cesse arrosés d'eau de mer. Elle est apportée par bateau

5 La réserve de bois de chauffage, stockée à l'abri des embruns

X Une porte de bois qui ferme le passage conduisant jusqu'à la pierre scellée

Le premier étage

6 La « grande salle ». La plus grande pièce du phare est équipée d'une table, de huit chaises, d'un poêle à bois et d'un buffet rempli de toute la vaisselle nécessaire. Quelques images de navires à voile décorent les murs

7 La cuisine, avec une table, un garde-manger et tous les ustensiles nécessaires à la préparation des repas

8 La chambre de Georges Farlan. En vieil ermite, il ne veut pas qu'on pénètre chez lui. L'austère mobilier de bois est composé d'un lit et d'une armoire où il met son linge

9 La réserve, où sont entreposés les vivres et tous les biens de première nécessité (médicaments, vêtements…). C'est là que pourront être enfermés les prisonniers, car c'est la seule qui ferme à clef. On peut y trouver des objets anodins, mais utiles pour s'évader : ouvre-boîtes, bouteilles en verre, ciseaux, pot à graisse, fil de pêche…

10&11 Pièces inoccupées. Autrefois, elles servaient de refuge aux mariniers. Elles contiennent encore six coffrages de lits en bois avec leur matelas de paille. C'est sur l'un d'eux que Georges Farlan fera installer Robert Stoner

La tour

12 La salle des rapports. C'est ici que Georges Farlan consigne par écrit son activité de gardien. Une chaise, une table où prendre des notes et un petit meuble où sont stockés les rapports de l'année. Sur les murs, quelques feuilles de papier portent les premières lignes d'Oceanus : les mêmes que le gardien répète sans cesse

13 La tour du phare, où Georges Farlan maintient la lampe allumée la nuit

Les fondations

Les deux passages qui conduisent à la pierre scellée se trouvent dans les fondations. L'un est gravé d'un symbole celtique : un triskel (cf. *Le symbole de l'île de Man*, p. 245).

- Le premier se trouve dans les caves du phare et est accessible depuis le rez-de-chaussée du bâtiment
- Le second se trouve presque au niveau de l'eau et donne sur un passage partiellement inondé. C'est par celui-ci que les Profonds entreront sous le phare lorsque la pierre sera brisée

bourrasques de vent, le manque de luminosité, ainsi que les invectives du capitaine, pourront les en dissuader.
Au premier étage, le capitaine se rend jusqu'à la grande salle, où un poêle à bois supporte une marmite d'où s'échappe l'odeur d'une soupe de poisson. De la petite salle attenante s'élève une complainte :
« Parfois je me tiens sur le rivage
Où les peines déversent leur émanation,
Les eaux agitées soupirent et crient
Murmurant des secrets qu'elles n'osent prononcer. »
Cette voix est celle de Georges Farlan, le gardien du phare. Il n'aime pas avoir de la visite et accueillera les visiteurs avec surprise et irritation. Cependant, il va chercher de quoi soigner le blessé et propose qu'on l'installe dans l'une des pièces inoccupées où se trouvent les lits. Il ouvre sa réserve pour offrir une terrine, du pain et de la bière aux naufragés.

Peu loquace, il livre tout de même les informations suivantes au fil de la conversation :
- Son isolement dans le phare lui fait ignorer l'identité de Robert Stoner. En revanche, il connaît de vue les membres de la Confrérie et saura se souvenir qu'ils habitent à Bryn Celli Ddu
- Il a rarement des visiteurs, sauf le bateau de ravitaillement qui passe une fois par semaine. Il est venu il y a trois jours
- Il n'a jamais vu une tempête se lever aussi rapidement et n'est donc pas surpris de voir deux équipages se réfugier ici
- *« Des ombres ? Dans les rochers et sous les eaux ? Sûrement des phoques ! »* (Georges Farlan cherche toujours à se rassurer)

Lorsque le scénario aura progressé et que les investigateurs lui poseront des questions plus précises sur cette histoire, la seule information qu'il pourra ajouter concerne le signe de l'Île de Man. Il sait qu'un passage sous le phare conduit jusqu'à une dalle gravée de ce symbole.

Un pêcheur réticent

Le membre de la Confrérie resté avec Robert Stoner se nomme Irwin Winfall. Il ne cache pas son identité, car il sait que Georges Farlan peut le reconnaître. Si on l'interroge sur ce qui s'est passé, son histoire tient en quelques éléments :
- Il est pêcheur et habite à Bryn Celli Ddu (vrai)
- Le Dr Stoner lui a loué son chalutier pour l'emmener à Liverpool. Sur le chemin du retour, ils ont été surpris par la tempête et se sont réfugiés ici (faux)
- En descendant du chalutier, le Dr Stoner a glissé sur le quai et s'est ouvert le crâne (Un point de détail ne colle pas avec cette histoire du quai : avant d'atteindre le quai, Robert Stoner s'est griffé les mains sur les rochers.)
- Le Dr Stoner vit à l'écart des habitants de Bryn Celli Ddu et est « un peu dérangé », indique-t-il en portant son index à sa tempe (faux, il tente de le discréditer)
- Les débris proviennent de sa propre chaloupe, qu'il avait en remorque, mais la tempête l'a drossée sur les rochers (faux, d'ailleurs, elle ne portait pas le même nom que son bateau)

Son histoire « tient la mer ». Quoiqu'il en soit, il n'en dit pas plus. Un test de psychologie réussi peut faire remarquer son anxiété quant à l'état de santé du Dr Stoner. On dirait presque qu'il est soulagé de le savoir inconscient.

Inquiétantes découvertes

Étranges silhouettes

Pendant ce temps, les deux autres membres de la Confrérie sont restés cachés. Leur unique objectif est de trouver le Masque de Nacre et de le rapporter à John Wendish. Le plus discrètement possible, ils vont rôder dans les environs et explorer chaque recoin de l'île dans le but de trouver un passage conduisant sous le phare. Ils ignorent où chercher.
Au fur et à mesure que le temps passe, ils accumulent nervosité, anxiété et frustration. Ils deviendront dès lors beaucoup plus dangereux et finiront par se décider à entrer dans le phare (cf. ci-contre). Par ailleurs, des Profonds errent dans les eaux tourmentées. Le gardien a de quoi installer l'ambiance et accroître le niveau de stress des investigateurs :
- Depuis l'intérieur du phare, un investigateur croit apercevoir au loin une silhouette luttant contre le vent. Le temps d'une bourrasque et elle a déjà disparu (0/1 point SAN)
- Des rochers affleurant apparaissent et disparaissent au gré de la houle. Par moment les « phoques », dont le capitaine Sappletown continue d'affirmer la présence, viennent respirer à la surface et replongent aussitôt (0/1 point SAN)
- Une ombre ! Contre le mur d'en face, on voit très nettement une forme se dessiner et disparaître, à intervalle irrégulier, comme si « quelque chose » voulait regarder par ici sans se montrer. En fait, l'ombre d'un morceau de toile accroché non loin de la lanterne de l'entrée va et vient avec le vent (0/1 point SAN)
- Un hurlement ! Georges Farlan se précipite vers la sortie en saisissant un gourdin. Il demande à deux hommes de le suivre. En réalité, ce n'est qu'une porte qui a cédé face au vent et elle doit être bloquée avec un morceau de bois. Tant qu'elle reste ouverte, le vent qui s'engouffre provoque un hurlement lugubre qui fait froid dans le dos (0/1 point de SAN)
- Une forme derrière le rocher ! L'investigateur qui se précipite aura à peine le temps d'apercevoir une silhouette massive et ruisselante tourner vers lui un visage au teint de cuir sans nez. La seconde d'après, elle glisse dans la mer et disparaît. (Un Profond s'était aventuré sur l'île, *« Sûrement l'un de ses satanés phoques ! »* feront les incrédules, et en particulier Irwin Winfall qui cherche à couvrir ses comparses) (1/1 point de SAN).
- Pendant tout ce temps, Georges Farlan ressasse les premiers vers d'Oceanus, ce qui ajouté au reste, devient très énervant (0/1 point de SAN)

Les révélations de Robert Stoner

Alors qu'un, ou plusieurs, investigateur est en train de soigner Robert Stoner, celui-ci ouvre les yeux. S'il reconnaît Irwin Winfall, il agite simplement la tête d'un ton négatif. Sinon, il dévisage un moment cet investigateur

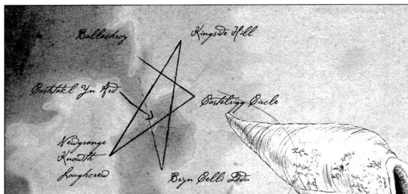


Georges Farlan
Gardien du phare

Georges Farlan est vêtu d'une vareuse dont il a graissé les épaules et le dos pour les rendre imperméables. Il porte avec lui l'odeur rance de cette graisse. Ses pantalons de toile grossière sont enfoncés dans des bottes en peau également graissées. Il porte sur le crâne un bonnet de laine sombre qui laisse dépasser des cheveux gris filasses. Il ne regarde jamais la personne à qui il s'adresse, laissant errer son regard sur le sol ou au-dessus des objets. C'est un pauvre bougre de gardien d'une soixantaine d'années, aux articulations usées de rhumatismes.
Il marmonne sans cesse, sans raison, et parfois même sans s'en rendre compte, les quatre premiers vers d'Oceanus, de H.P. Lovecraft (il ne connaît que ceux-là). Si on l'interroge sur leur origine, il répond qu'ils étaient chantés par Angus Sergham il y a longtemps, sans pouvoir préciser de qui il s'agit. (cf. *Angus Sergham, le grand Druide de l'île de Man*, p. 227).
Georges Farlan est un anxieux. Il rumine trop souvent tout seul et n'a pas l'occasion de se rassurer auprès d'autres êtres humains. Il a remarqué les ombres qui nagent près de son phare, mais quand il prétend qu'il s'agit de phoques ou d'un quelconque animal, c'est surtout pour se rassurer lui-même. Lorsque les événements ne lui semblent plus naturels, comme cette tempête, la peur prend le dessus et tout est bon pour rester à l'abri.

Statistiques
Bricolage (75 %), bourru, amical et paniqué





Irwin Winfall

Pêcheur intéressé

Irwin Winfall est un pêcheur de 54 ans. Il porte un pantalon de toile sombre, des bottes de peau et un pull de laine sale. Ses petits yeux sombres, cernés de rides profondes, observent sans cesse autour de lui, comme s'il évaluait la situation. C'est à lui que John Wendish, le chef de la Confrérie, a confié la direction des deux autres. Il est en effet le plus intelligent des trois. Lorsqu'il a vu arriver le bateau des investigateurs, il a décidé de rester avec le blessé et a envoyé ses deux comparses explorer l'île à la recherche du masque.
Il a caché dans la ceinture de son dos un pistolet de marine à baïonnette. L'arme antique n'est pas chargée, mais la petite lame reste toutefois redoutable. À noter que c'est la seule arme à feu de l'île. Il a dissimulé sur lui son masque de cuir marin, comme tous les membres de la Confrérie.
Son objectif est de détourner l'attention de ces investigateurs trop curieux et d'apprendre ce que Robert Stoner sait. Il appelle ce dernier « docteur Stoner ». Il essaiera donc d'être présent à leurs côtés lorsqu'ils soigneront le blessé, écoutera aux portes... S'il a entendu les premières révélations de Robert Stoner (cf. L*es révélations de Robert Stoner, p.* 243), il tentera de les minimiser. Mais surtout, il finira par menacer les investigateurs de son arme si les choses tournent en la défaveur de la Confrérie !

Statistiques

Pêcheur ordinaire (75 %), réfléchi, hostile et agressif
Trouve son assurance dans son arme
Connaissance : 10 %, **Savoir-faire : 50 %**, Sensorielle : 25 %, Influence : 25 %, **Action : 50 %**

qu'il ne connaît pas, puis essaie de parler. Les propos sont hachés et difficilement compréhensibles.

- *« La Confrérie… la Confrérie… »*
- *« Le masque caché… ne doivent pas avoir le masque »*
- *« Ne pas détruire… »*
- *« La créature… la créature ! »*

Ces quelques mots sont sujets à interprétation et c'est bien là l'objectif. Inutile de lui demander de répéter ou de se calmer, il retombe déjà dans l'inconscience, en portant sa main dans son veston. En fouillant ses poches, les investigateurs peuvent trouver :

- Son portefeuille avec ses papiers et un peu d'argent
- Une carte à main levée de la mer d'Irlande avec le tracé d'un pentagramme. L'une des pointes désigne le village de Bryn Celli Ddu (cf. p. 252)
- Un croquis d'un coquillage géant (si un investigateur est venu enquêter sur le mollusque, cela pourra l'interpeller) (cf. ci-dessus)

Si Irwin Winfall est présent, il tentera de compliquer l'analyse des investigateurs, en dénigrant les documents ou en lançant des fausses pistes, etc. À la première occasion, il tentera surtout de s'emparer discrètement des documents pour les faire disparaître.

Sur la carte, notés rapidement à la main, on peut lire les mots suivants :

- Kingside Hill, Castelrigg Circle, Bryn Celli Ddu, Newgrange, Ballachroy. Cinq sites de pierres levées en mer d'Irlande pour former un pentagramme
- Le pentagramme enferme un endroit. Sur l'île ?
- Symbole magique antérieur aux celtes
- Qui a dressé les pierres ?
- Pouvoir tellurique ?

Ces premiers éléments placent Robert Stoner au cœur de cette première histoire. Qu'allait-il faire à Liverpool ? Les ombres sont-elles après lui ? Quel genre de danger court cet homme ? L'histoire d'Irwin Winfall est-elle crédible ? Peut-on lui faire confiance ?
Un peu plus tard, Stoner émerge quelques secondes et prononce quelques paroles avant de s'évanouir à nouveau :

- *« Le masque… sous la tour »*
- *« La Confrérie… »*
- *« La créature… écoutait la créature »*
- *« Margaret… Sannyhoc »*

Note : Robert Stoner a-t-il dit « écoutait », « écoutez » ou « écouter » ? Le sens multiple de ces mots sera clarifié dans le second scénario, *Le Shaman des Profondeurs,* lorsque les investigateurs rencontreront le shaman (cf. *La créature dans le réservoir,* p. 262).
En entendant ces mots, s'il est présent ou si les investigateurs font part devant lui de ces révélations, Irwin Winfall sort son pistolet (cf. *Où tout bascule,* ci-dessous).

Où tout bascule

Que ce soit par l'initiative des investigateurs, l'acharnement de la Confrérie, ou la force des éléments déchaînés, tout peut basculer d'un instant à l'autre.

Des investigateurs perspicaces

Il est possible que les investigateurs découvrent la présence de la Confrérie par leurs propres moyens, en :

- Faisant des recherches dans l'île, en pleine tempête et dans l'obscurité, ils peuvent découvrir l'un des membres. Celui-ci n'opposera pas de résistance ; il a pris les investigateurs pour des douaniers (sous entendu : « Je fais de la contrebande ») et tente de donner le change, en expliquant qu'il cherchait à cacher sa « marchandise »
- Doutant de l'honnêteté d'Irwin Winfall. Mais s'il est confronté à de sérieuses accusations, celui-ci sortira son arme pour tenter de donner l'avantage à son camp. Sous la menace, il essaie d'emprisonner les investigateurs dans la réserve (n° 9 sur le plan). Même chose si les investigateurs tentent une quelconque action contre lui (fouille, tentative de neutralisation,…)
- Dans tous les cas, si les deux hommes de la Confrérie se font repérer, Irwin Winfall menace de son arme pour prendre l'avantage (rappelons qu'il est le seul à disposer d'une arme à feu sur l'île)

Une Confrérie à bout de nerfs

S'ils n'ont pas été découverts par les investigateurs, et après plusieurs heures de recherche dans l'île, les membres de la Confrérie doivent

se dévoiler s'ils veulent poursuivre leurs recherches à l'intérieur du phare, dernier endroit qu'ils n'ont pas exploré et qui dissimule le passage qu'ils recherchent.
Les plus discrètement possible, et en évitant les éventuels curieux, les deux hommes vont tenter de pénétrer dans les bâtiments du phare pour trouver un passage. Au bout d'une quinzaine de minutes de recherche, ils trouvent le couloir conduisant à la dalle gravée. Dès lors, leur unique objectif est de briser cette dalle. Pour cela, l'un d'eux emploie une masse qu'il a trouvée parmi les outils d'entretien du phare. Des coups sourds résonnent bientôt dans les entrailles du phare…

Par ailleurs, d'autres événements peuvent survenir :

- Le capitaine Sappletown décide d'aller vérifier les amarres des bateaux. Il propose à Georges Farlan ainsi qu'à l'un des investigateurs de l'accompagner. Arrivé au quai, le petit groupe est pris à parti par les deux membres de la Confrérie, armés de couteaux et visages cachés par leur cagoule de cuir. Ils essaieront de neutraliser les investigateurs et, s'ils y parviennent, les enfermeront dans la cale de leur chalutier. Forts de cette première victoire, les deux hommes se rendent au phare
- Irwin Winfall s'est rendu compte que Dr Stoner a parlé et que les investigateurs sont au courant de choses qu'ils ne devraient pas savoir. Il sort le pistolet qu'il cachait dans son dos et leur impose à tous de se regrouper dans la réserve où il tentera de les enfermer. Il agira de même si des coups de masses commencent à retentir dans le sous-sol (cf. ci-après)
- Ou, le plus simplement du monde, les deux membres de la Confrérie essaieront de profiter que tout le monde soit parti explorer l'île pour entrer dans le phare !

Des coups dans les sous-sols

Les membres de la Confrérie ont trouvé le passage et commencent à le dégager à coup de masse. À chaque coup contre la dalle, l'onde de choc se propage dans tout le phare, plus terrible encore que la tempête ! La magie ancestrale qui tient les Profonds en respect est en train d'être brisée par les hommes.
Si les investigateurs sont libres de leurs gestes, il leur faut décider quoi faire. S'ils sont retenus prisonniers dans la réserve, il leur faudra d'abord s'en évader. Enfin, s'ils hésitent à intervenir, Robert Stoner revient à lui pour énoncer une nouvelle fois quelques paroles :
« La Confrérie… ne doit pas avoir le masque »
« Les empêcher… avec la créature »
Dans tous les cas, il leur faudra neutraliser Irwin Winfall et découvrir ainsi que son arme n'est pas chargée !
S'ils tentent de s'orienter pour déterminer d'où viennent les coups, les investigateurs découvrent qu'ils résonnent depuis le passage conduisant à la dalle portant le symbole des trois jambes. *« Mais de quel côté sont frappés les coups ? »* demande Georges Farlan. Il n'y a qu'un moyen de le savoir : se rendre sur place. Le capitaine Tyler Sappletown et Georges Farlan proposent d'enfermer le, ou les prisonniers dans la réserve, tandis qu'ils veilleront sur Stoner dont l'état devient vraiment préoccupant.

La Confrérie dévoilée

Dans un délire, Robert Stoner a révélé qu'un masque était dissimulé sous la tour. Avant de descendre dans les entrailles du phare, les investigateurs peuvent interroger Irwin Winfall ou tout autre captif qu'ils auraient fait. Le capitaine indique qu'il croit reconnaître en lui un habitant du village où ils se rendaient : Bryn Celli Ddu. On peut trouver sur lui un masque de cuir marin, à l'odeur épouvantable. Ils peuvent obtenir quelques maigres informations :

- Oui, il est membre d'une confrérie, mais il ne précise pas laquelle ni le nombre de ses membres. Non, il ne vient pas de Bryn Celli Ddu (il ment sur ce point)
- Il essaiera de gagner du temps en leur proposant de rejoindre la Confrérie : *« Rejoignez-nous. Si vous êtes dignes, le Grand Masque vous parlera »*. Qui est le Grand Masque ? Pas de précision
- Ils sont venus à deux dans cette île (il ment pour couvrir ses acolytes), pourchassant Robert Stoner
- Il ignore quelles sont ces formes qui nagent aux alentours du phare (là encore il ment, mais la vérité l'effraie un peu)
- Ils cherchent un ornement facial. *« Mais il est déjà trop tard, vous ne pourrez rien empêcher »*



Le Dr Robert Stoner

Agonisant

L'homme est âgé d'une cinquantaine d'années. Ces cheveux grisonnants sont maintenant entourés d'un large pansement où filtre une tâche de sang. Il est au plus mal et s'il n'est pas conduit à l'hôpital rapidement, ses chances de survie sont inexistantes. En l'occurrence, l'absence de soins adaptés fera qu'il mourra avant la fin de la nuit.
Robert Stoner se sait pourchassé par les membres de la Confrérie. Il a surtout pris conscience du danger qu'ils représentent et va tenter de le faire comprendre des investigateurs. Il souhaite laisser son témoignage et ses notes à ceux qui sauront empêcher la Confrérie de poursuivre ses agissements.

Statistiques
Zoologue expert (75 %), mourant, amical et perdu

Le symbole de l'île de Man

Le signe reproduit devint le symbole de l'île de Man vers le XIIe siècle. À l'origine, on pense qu'il s'agissait du signe celtique à trois branches beaucoup plus ancien : le triskel. Sur le symbole de l'île de Man, les trois jambes portent des cuirasses et les talons des éperons.
Pour rendre beaucoup plus ancien le dessin gravé sur la dalle, les jambes de celui-ci sont nues, illustrant par là le dénuement de ceux qui ont élevé cette barrière : les druides.



Et si… la Confrérie est défaite ?

Quoiqu'il arrive, la Confrérie fera tout pour que l'un de ses trois membres présents dans l'île reste libre, voire ignoré des investigateurs, et parvienne à pénétrer sous le phare.
Cependant si les investigateurs réussissent à les neutraliser tous, la Confrérie réagira :

- En essayant de distraire les naufragés par le bluff : laisser entendre qu'ils ne sont pas seuls, menacer de l'arrivée imminente d'autres membres…
- En tentant l'évasion de l'un deux, afin qu'il reprenne immédiatement les recherches
- En profitant, en toute dernière extrémité, de la fureur de la tempête de Dagon contre l'île (cf. *Le nœud de l'intrigue*, p. 249) pour bluffer à nouveau et retrouver sa liberté d'action

L'ancien chant des hommes

Lorsque les anciens Druides scellèrent cet endroit, ils célébrèrent maints chants emprunts de leur sagesse millénaire et aujourd'hui oubliée des hommes. Leurs litanies s'accumulèrent dans les glyphes et lui donnèrent la force de résister aux assauts magiques des shamans abyssaux.
La magie est invulnérable, mais la pierre qui l'abrite peut être brisée. C'est le cas de la dalle scellée porteuse du signe de l'île de Man. Immédiatement, les anciens chants des hommes sont libérés et résonnent dans l'air de manière anarchique. Il faut imaginer milles chorales aux voies déchirées hurler leur frayeur aux vents tourbillonnants de la tempête !



Barry et Brandon
Membres de la Confrérie

Les deux hommes sont vêtus d'une veste de toile sombre. Lorsque John Wendish a ordonné qu'on rattrape Robert Stoner, ils ont suivi Irwin Winfall sans poser de question. Ils sont en effet entièrement dévoués à la Confrérie, mais ne sont pas pour autant suicidaires ni fanatiques. En l'occurrence, ils sont incapables de tuer un homme, bien qu'ils sachent jouer du couteau.
Sur l'île, leur unique objectif est de trouver un passage qui les conduira sous le phare, où ils présument pouvoir trouver un ornement facial. Ces mots ont d'ailleurs pour eux une autre portée que la simple expression « masque ». Ils se conforment aux ordres d'Irwin Winfall : rester caché et tenter de trouver l'ornement facial sans se faire repérer. Très prudents et discrets, ils se résigneront finalement à pénétrer dans le rez-de-chaussée du phare, à la recherche d'un passage.
S'ils sont confrontés aux investigateurs, leur première attitude sera de tenter de les neutraliser (en les enfermant dans la cale du bateau par exemple).
Les deux hommes s'épaulent l'un l'autre. Ils connaissent parfaitement le milieu marin et savent comment se comporter sur un îlot battu par la tempête. Ils ont bien conscience qu'au moins l'un d'entre eux doit rester libre de ses mouvements afin d'assurer la mission jusqu'au bout.
S'ils sont pris, ils ne révéleront rien, laissant à Irwin Winfall le soin de leur venir en aide. Chacun d'eux porte sur lui un couteau et une cagoule de cuir marin, insigne de la Confrérie, qu'ils comptent porter en signe de dévotion lorsqu'ils trouveront l'ornement facial.

Statistiques
Pêcheurs ordinaires (50 %), anxieux, hostiles et désemparés

Sous le phare

La dalle brisée

Que ce soit par les membres de la Confrérie encore libres, ou par une autre force, à l'instant où la dalle est brisée, une onde de choc balaie tout le bâtiment et se répercute sur les vagues, allant jusqu'à repousser les lames qui s'abattent sur le phare !
Alors que cette onde projette les investigateurs au sol, une abominable lamentation s'élève des entrailles de la terre : c'est l'ancien chant des hommes, qui était enfermé dans les glyphes du sceau (cf. *Le nœud de l'intrigue,* ci-contre). Elle se transforme en une clameur hurlante qui emplit l'atmosphère, puis s'évanouit en rugissant. Ce terrifiant vacarme engendre 2/1D6 points de SAN
Une fois remis du choc, les membres de la Confrérie se saisissent immédiatement de leurs masques de cuir marin et s'en ornent le visage par dévotion envers cet endroit. Ils se précipitent alors dans le passage à la recherche du Masque de Nacre.

Une délivrance pour les Profonds

L'ancienne magie druidique brisée, les quatre Profonds qui rôdaient aux alentours du phare ont désormais accès à l'ensemble de l'île. Cela inclut les sous-sols du phare où se trouve l'ornement facial. Leur objectif est de s'emparer de leur relique sacrée : le Masque de Nacre. Leur très petit nombre laisse cependant une chance aux investigateurs de s'en saisir avant eux. Ceux que les incrédules ont pris pour des phoques passent à l'action :
- L'un d'entre eux remonte les galeries inondées pour parvenir jusque sous le phare
- Un autre surveille les environs. Il suivra le premier si celui-ci ne revient pas
- Les deux autres provoquent immédiatement d'importants dégâts aux coques des bateaux amarrés (sans pour autant parvenir à les couler)

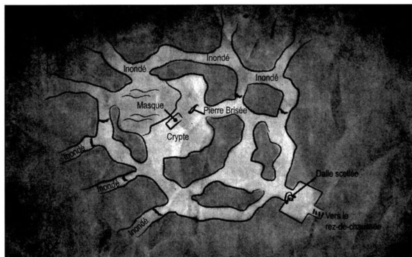
Au cœur de la terre : les Masques Puants

Derrière la dalle débute une série de galeries sombres entrecroisées conduisant à des salles de tailles diverses. Le grondement sourd de la tempête résonne contre les parois et ne permet pas d'entendre quoi que ce soit d'autre. Sans lampe, il n'est pas prudent d'entamer l'exploration des sous-sols.
Sur le sol stagne une eau chargée de déchets d'algues en décomposition, nourriture d'écœurants vers de vase. Sur les parois ruisselantes s'accrochent d'ignobles cloportes blanchâtres. L'odeur de la pourriture marine est ici particulièrement tenace.

Lors de leur exploration des galeries, les investigateurs peuvent découvrir :
- La masse utilisée par les membres de la Confrérie qui est restée près de la dalle
- Par moments, le niveau de l'eau monte jusqu'aux genoux, voire jusqu'aux cuisses. Cela est dû à la tempête qui redouble de fureur, et bien entendu, cela rend la progression très difficile
- Un corps prostré, dans un recoin du passage. De prime abord, son visage n'a rien d'humain (1/1D3 points de SAN). En y regardant de plus près, ce n'est qu'un humain qui porte une cagoule. Il s'agit du membre de la Confrérie qui a brisé la dalle. La vue d'un Profond qui émerge de l'eau a fait vaciller son esprit, et il ne cesse de balbutier « *La créature... la créature...* »
- Si le second membre de la Confrérie est également dans les galeries, ils trouveront son corps inerte, baignant dans un mélange d'eau de mer et de sang, la gorge littéralement arrachée, peut-être par un genre de crocs (1/1D3 points de SAN)

La crypte de l'Ornement Facial

Toutes les galeries mènent à une vaste grotte taillée par la main de l'homme. C'est dans cette crypte que se trouve le Masque de Nacre :



Le Masque de Nacre



Il fut perdu par les Profonds lorsque les Druides parvinrent à sceller le sanctuaire de l'île de Man puis fut enfermé ici sous la garde d'une dalle scellée par les anciens chants des hommes. C'est une relique des Profonds. Lors des cérémonies à Dagon, il doit être porté par le shaman en hommage au dieu. Le shaman retenu par la Confrérie a sciemment fait envoyer des hommes briser la dalle scellée, afin que les Profonds puissent enfin pénétrer sous le phare et s'emparer de cet ornement facial.
De leur côté, les membres de la Confrérie voient là le moyen de satisfaire le shaman en espérant obtenir de lui un moyen d'accéder à l'immortalité.

L'apparence particulière de ce masque peut épouvanter les investigateurs (1/1D4 points de SAN). La nacre immaculée dans laquelle il est taillé n'est pas tout à fait inerte et semble parfois refléter différemment la lumière. Sur le pourtour sont sculptées des petites dents triangulaires, comme s'il n'était que l'intérieur d'une gueule ouverte! Mais c'est la forme particulière des yeux qui pourra interpeller les investigateurs; les masques des hommes ont les yeux placés sur le devant, pour correspondre à notre morphologie. Celui qui portait ce masque avait les yeux sur les côtés.

- Sur le sol se trouve une pierre oblongue de deux mètres de longueur et d'une dizaine de centimètres de diamètre. Près d'une extrémité est percé un trou où l'on peut apercevoir les restes d'une attache en ligament. Visiblement, cette pierre était suspendue au plafond
- À l'opposé de l'entrée, une étendue d'eau (elle communique directement avec la mer)
- Éparpillés sous la mince couche d'eau de mer, on distingue de larges fragments de nacre. Vu leur taille, les coquillages dont ils proviennent devaient être gigantesques. (Ce sont des fragments de conques. Une analyse poussée montrerait que les éclats ont été produits par vibration et non par choc)
- Les parois sont couvertes d'étranges gravures parmi lesquelles il est possible de distinguer des tracés: peut-être des tracés côtiers et des lignes qui semblent former des pentagrammes
- Des silhouettes humaines s'opposent à une créature. Cette créature est représentée entourée de liserés ondulants, comme pour symboliser de l'eau. Son dos est anormalement proéminent et elle se tient sur des pattes atrophiées. Les doigts de ses mains semblent reliés entre eux par de la peau. Son cou porte trois stries, semblables à des branchies
- Au centre de la salle, sur une simple dalle de pierre, repose le Masque de Nacre!

Avant que les investigateurs n'aient pu mettre la main sur le masque, le Profond qui erre dans les sous-sols émerge de l'étendue d'eau... et attaque immédiatement en lançant un harpon en os!

L'horreur dans les eaux

Le Profond attaque les hommes qui cherchent à s'emparer du Masque de Nacre! Il a lancé un harpon, puis brandi une lame de granit et claudique vers les investigateurs.
- Le Profond ne veut que le masque. S'il l'obtient, il disparaît immédiatement
- Si un investigateur s'empare du masque, il devient la cible privilégiée du Profond qui engage le corps à corps et tente de l'isoler
- La difficulté qu'il éprouve à se déplacer hors de l'eau est l'atout majeur des investiga-

Note au gardien
Le nœud de l'intrigue

Dans cette histoire, il est essentiel que le sceau de l'île de Man soit brisé d'une manière ou d'une autre:
- En principe, c'est l'un des membres de la Confrérie qui le brise à coup de masse
- En tout dernier recours, si le sceau ne pouvait être brisé, Dagon lui-même lancera une vague gigantesque qui s'abattra avec suffisamment de force sur l'île pour que quelques pierres du passage se descellent et que l'une d'elles brise le sceau

Cela a pour effet immédiat de rompre l'antique sortilège et de libérer le passage donnant accès au Masque de Nacre, notamment aux Profonds!
C'est le véritable élément déclencheur de tout ce qui va suivre, y compris dans les scénarios ultérieurs:
- Les investigateurs pourront s'emparer du masque pour qu'il ne tombe pas entre les mains des Profonds
- Dans la suite de cette campagne, la Confrérie fera tout pour récupérer cet ornement facial
- En désespoir de cause, la Confrérie tentera d'interpréter les paroles du shaman qu'elle retient prisonnier et quand il leur indiquera « que le masque à la pâleur du visage de l'un de vos nouveaux nés » et portera son dévolu sur l'enfant de Margaret Sannyhoc!

À quel moment la dalle est-elle brisée?
Idéalement, quelques instants avant que les investigateurs ne parviennent à empêcher l'homme de la Confrérie de la détruire. Ce dernier va se retrouver projeté contre le sol sous l'effet de la puissance magique libérée, mais il aura le temps de se relever et de pénétrer dans les sous-sols, vers son destin...

Les Profonds

La colonie déclinante de la mer d'Irlande n'a pas les moyens d'envoyer de nombreux combattants. Les shamans doivent utiliser leurs troupes avec précaution, au moins jusqu'à ce que le sanctuaire soit à nouveau accessible. Ce soir, Dagon va déclencher une grande tempête qui va abattre les pierres levées du grand pentagramme des hommes, libérer l'accès au sanctuaire de la mer d'Irlande et les célébrations pourront recommencer. Alors seulement, la fertilité retrouvée de la colonie lui rendra toute sa force.
C'est la raison pour laquelle seulement quatre Profonds hantent ces eaux depuis de début de la tempête. Ils savent que les sous-sols de « la grande tour » cachent la relique de leur peuple: le Masque de Nacre, objet indispensable à l'adoration de Dagon. Au moment où la dalle est brisée, ils se séparent en deux groupes. Deux d'entre eux s'attaquent aux bateaux amarrés dans la crique et les deux autres pénètrent dans les sous-sols par un passage inondé à la recherche de l'ornement facial.

Physionomie

Leur visage est celui d'un amphibien aux yeux trop espacés et à la gueule hérissée de dents tranchantes taillées en triangle. Ce qu'on devine de leur torse est protégé par une carapace. Impossible de dire s'il s'agit de la leur ou d'une pièce rapportée. Les scarifications de leurs bras témoignent des effroyables affrontements que ces créatures sont habituées à mener sous la surface. Leurs jambes atrophiées peinent à les soutenir hors de l'eau. Leurs nageoires dorsales forment une excroissance qui les force à se maintenir courbés.

Lorsqu'ils sortent de l'eau, les branchies de leur cou expulsent bruyamment une eau en forme de crachin et l'instant d'après, les monstres ouvrent la bouche en une aspiration douloureuse Cette monstrueuse apparence engendre 2/1D6 points de SAN.

Combat

Les Profonds penchent leur corps en avant pour hérisser leur nageoire dorsale et impressionner l'ennemi. Puis ils découvrent leurs dents tranchantes en ouvrant la gueule. On peut distinguer les raies sanglantes des ouïes de leur cou.
Habitués à la pénombre des profondeurs, les yeux de ces quatre-là sont sensibles à une lumière directe. Si les investigateurs parviennent à braquer vers eux le faisceau d'une puissante lampe, ils se verront handicapés d'un malus de 20 % sur tous leurs tests hors de l'eau.
Déterminés mais conscients de leur petit nombre, ils se battront jusqu'à ce qu'il ne reste que la moitié d'entre eux. Ils tenteront d'emporter leurs blessés ou leurs morts en quittant les lieux. Lorsque Dagon fera monter les eaux jusque dans le phare, ils s'en prendront à tous les humains qui croiseront leur route.

Leurs armes

Leurs ***harpons*** sont taillés dans un os creux. Lorsqu'il est figé dans la chair, les vers cachés dans l'os se répandent à l'intérieur de la victime, provoquant 1 point de dégâts par round, jusqu'à ce qu'un test de premier soin réussi permette de nettoyer la plaie.
Leurs ***lames de granit*** sont bordées de coquillages tranchants et causant 1D6 points de dégâts.
Leur pectoral d'écailles leur assure une protection de 3 points d'armure.

Statistiques

Combattants ordinaires (50 %), menaçants, hostiles et agressifs



Et si... personne ne va dans les galeries?

Si les investigateurs ne partent pas à la recherche du masque, les Profonds s'en emparent. Le gardien fera alors en sorte que la Confrérie ne cherche pas à le récupérer, mais enchaînera avec les autres éléments de la seconde partie. Cependant, le phare n'échappera pas à la colère de Dagon et la scène de fin se déroulera dans les mêmes conditions:
- Robert Stoner meurt
- Les membres de la Confrérie disparaissent
- Dagon noie le phare sous une trombe d'eau et apparaît par intermittence dans la lumière du phare

Vers la seconde partie

Les indices collectés durant cette première partie conduisent à Bryn Celli Ddu. Récapitulons:
- Le capitaine a reconnu Irwin Winfall comme étant un habitant du village
- Robert Stoner habitait à Bryn Celli Ddu. Les investigateurs peuvent désirer en apprendre plus en se rendant chez lui
- Robert Stoner a prononcé le nom de Margaret Sannyhoc. Réflexion faite, le capitaine a entendu parler du scandale d'une fille prénommée Margaret à Bryn Celli Ddu. Elle n'est pas mariée mais est enceinte. Il n'en sait pas plus

Enfin, revenons sur le masque de nacre et l'enjeu qu'il représente
- Si les investigateurs se sont emparés du masque de nacre, ils devront se montrer très discrets ou ils deviendront la cible de la Confrérie dans la seconde partie
- Si les Profonds ont emporté le masque, le gardien poursuit l'aventure en tenant compte de ce point
- Si le masque est détruit (!), le Shaman ordonnera aux membres de la Confrérie la confection d'un nouveau masque « *dont la blancheur égale celle du visage d'un de vos nouveau-nés* ». Cette phrase n'est évidemment pas anodine et nous verrons que l'enfant de Margaret Sannyhoc sera bientôt l'objet de terrifiantes inquiétudes. Sans parler de la colère des profonds envers ceux qui ont détruit l'objet de leur plus grand rituel

teurs. En cas de fuite, ils le distanceront aisément
- Les investigateurs disposent malgré tout de quelques précieuses secondes pour s'emparer du masque et fuir
- Pendant ce temps, après avoir saboté les navires, les deux autres Profonds montent sur le quai et s'approchent du phare

Fuir les sous-sols !

Attaqués par les Profonds, les investigateurs peuvent s'emparer du masque avant de quitter les lieux ou faire front! Mais à l'extérieur, la fureur de Dagon accroît encore la puissance de la tempête et se déchaîne contre ces hommes qui ont trop longtemps empêché les shamans de lui rendre hommage! Des vagues de plus en plus fortes s'abattent sur les rochers et font monter le niveau des eaux dans les galeries, puis jusque dans les bâtiments du phare. Il devient de plus en plus difficile aux investigateurs de combattre et de distancer leurs poursuivants (lorsque les investigateurs ont de l'eau au-dessus de la taille, ils ont une pénalité de 20 % sur leurs tests). Après quelques minutes, les galeries sont inondées. Les Profonds regagnent en vélocité et redeviennent de redoutables combattants

Où se réfugier ?

Rapidement, le premier étage est inondé à son tour. Les options qui s'offrent aux investigateurs sont peu nombreuses: se réfugier à bord du Mary's Galloway, au risque d'être sauvagement ballotté pas les vagues (1D6 points de dégâts) ou grimper dans le phare, avec les Profonds sur les talons. La fureur de Dagon retombera lorsqu'il s'apercevra que ses Profonds emportent le Masque de Nacre ou qu'ils renoncent à la poursuite.
Au plus fort de la tempête, les investigateurs peuvent entrapercevoir l'horreur indicible. La lampe du phare continue à balayer les alentours et à prévenir les navires du danger. Par intermittence elle frappe une vague démesurée qui tournoie au large. Et durant quelques instants, chaque passage de la lumière révèle aux spectateurs la silhouette émergée et à demi dissimulée par les flots d'une gigantesque créature! Dagon lui-même observe la scène avant de disparaître. Après lui, les eaux retombent et la tempête se calme. Ce spectacle fait perdre 2/1D10 points de SAN aux investigateurs

Le sort des protagonistes

Durant cette terrible nuit, les personnages non joueurs sont également directement impactés par la tempête déclenchée par Dagon:
- Elle achève les souffrances de Robert Stoner
- Elle emporte les membres de la Confrérie, qui plongent vers elle, persuadés de la reconnaissance des créatures
- Elle effraie Georges Farlan, qui se réfugie dans le phare, par crainte et par devoir: il s'assure que la lampe continue d'avertir les navires du danger
- Elle impressionne le capitaine Sappletown, qui recule à la vue des Profonds

Quitter le phare

Au matin, la tempête a cessé. L'île est jonchée de débris de varech et de poissons morts. Des deux bateaux, seul celui qui a pu suivre les mouvements des plus hautes vagues est encore à flot: le Mary's Galloway, bateau des investigateurs. Le capitaine révèle que la coque est anormalement abîmée. Comme si on avait tenté de couler son navire depuis l'extérieur. Il va poursuivre sa route jusqu'au village de Bryn Celli Ddu, à une heure d'ici, où il espère pouvoir réparer.
À noter que dans les sous-sols du phare, l'eau a tout emporté. Il ne reste rien: ni indice, ni cadavre. Seules les gravures peuvent encore être observées.

Bien entendu, Georges Farlan ne peut pas quitter son poste. En guise de souvenir de cette terrible nuit, il murmure encore les mêmes vers:
« Les eaux agitées soupirent et crient
Murmurant des secrets qu'elles n'osent prononcer »
Le *Mary's Galloway* file bientôt en direction de Bryn Celli Ddu, emportant les investigateurs vers la suite de cette aventure...

- Fin de la première partie -

Oceanus

Parfois je me tiens sur le rivage
Où les peines déversent leur émanation,
Les eaux agitées soupirent et crient
Murmurant des secrets qu'elles n'osent prononcer.
Venant des vallées sans nom, loin dans les profondeurs,
De collines et de plaines qu'aucun homme ne saurait connaître,
La houle mystérieuse et les vagues maussades
Suggèrent, tels des thaumaturges exécrés,
Un millier d'horreurs, grandes en épouvante,
Contemplées par des ères depuis longtemps oubliées.
Ô vents chargés de sel qui parcourez tristement
Les régions abyssales et nues;
Ô lames courroucées et blafardes qui rappelez
Le chaos que la Terre a laissé derrière elle;
Je ne vous demande qu'une seule chose:
Laissez à jamais inconnu votre antique savoir!

Howard Phillips Lovecraft,
in « Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques »

Scénario 2

Le Shaman des Profondeurs

Où les investigateurs séjournent dans un village damné et découvrent les visages de leurs ennemis

En quelques mots...

À bord de la Mary's Galloway, le bateau endommagé du capitaine Tyler Sappletown, les investigateurs rejoignent le petit village de Bryn Celli Ddu, coupé du reste du monde depuis la tempête. Ils y rencontrent des habitants suspicieux et méfiants.
Durant le temps consacré aux réparations du bateau, les investigateurs pourront tenter d'en apprendre davantage sur l'origine des événements qu'ils ont vécus dans le phare. Visitant tour à tour le village, un site de pierres levées et la propriété de Robert Stoner, ils croisent à nouveau la route de la Confrérie. Ils découvrent l'existence d'une conque géante et surtout, celle d'une mystérieuse créature, maintenue captive dans un aquarium : un shaman Profond ! Manipulatrice et perverse, la créature va entrer en contact avec les investigateurs et solliciter leur aide, contre les agissements de la Confrérie. De plus, des événements viennent ponctuer leur séjour : l'accouchement de Margaret Sannyhoc et la visite de Druides de l'île de Man. Cette seconde partie s'achève sur le départ de la Confrérie pour l'île de Man.

Résumé de l'épisode précédent

Alors qu'ils effectuaient la traversée de la mer d'Irlande, une tempête soudaine contraignit les investigateurs à se réfugier dans un phare. Ils y firent la connaissance du docteur Robert Stoner, qui décéda un peu plus tard avant d'avoir pu leur révéler la nature de ses travaux, mais en murmurant le nom de Margaret Sannyhoc. Ils y affrontèrent les membres d'une Confrérie, dont ils ignorent encore tout, sinon son lien avec « une créature ». Ils apprirent surtout l'existence de mystérieuses créatures des abysses, les Profonds, et de l'objet qu'ils convoitaient : un Masque de Nacre. En outre, ils découvrirent d'antiques gravures montrant le signe de l'île de Man s'opposer à une créature humanoïde marine, ainsi qu'une longue pierre brisée gisant sur le sol.

Enjeux et récompenses

- **Démasquer la Confrérie**
  Neuf membres de la Confrérie restent à découvrir par les investigateurs, dont les effrayants frères Wenrec. Démasquer la Confrérie revient surtout à connaître son objectif final : aider le Shaman Profond afin d'obtenir l'immortalité dans les cités sous-marines.
- **Ne pas perdre le Masque de Nacre**
  Si la Confrérie est informée que les investigateurs possèdent le Masque de Nacre, elle tentera tout pour le récupérer : menace, chantage, enlèvement !
- **Protéger l'enfant de Margaret Sannyhoc**
  Margaret Sannyhoc est enceinte de John Wendish, le chef de la Confrérie. Sa fille, Anny, a survécu à l'absorption de breuvages qui ont tué d'autres enfants. Le shaman des profondeurs a révélé que « le masque est aussi pâle que le visage de vos nouveaux nés ». Pour toutes ces raisons, la Confrérie va s'en prendre à la fillette.
- **Découvrir la vérité sur le Shaman Profond**
  Le véritable enjeu est ne pas tomber dans les filets du shaman. Il encourage les investigateurs à poursuivre leurs efforts et fait mine de les aider. Il pense qu'entre ses pattes, les humains ne sont que des pantins bien incapables d'appréhender ses ambitions : ouvrir le chemin d'un Sanctuaire millénaire et sauver sa tribu de l'extinction.

Ambiance

Un lendemain de tempête laisse dans le ciel des nuages bas, et des bourrasques anarchiques qui balaient la bruine perpétuelle. Même avec un temps clément, Bryn Celli Ddu n'est pas un endroit où l'on souhaite se rendre. Les habitants y sont extrêmement superstitieux. Tout ce qui les éloigne de leur quotidien les effraie. Les pêcheurs croient dur comme fer aux jeteurs de sort, aux malédictions et aux pouvoirs des rebouteux. Tout est regards en coin, sous-entendus, évitements et recourt au bon Dieu. L'atmosphère est pesante, voire angoissante.
Une campagne grisâtre s'étend derrière des murets de pierres sombres. Les derniers oiseaux vivants ici sont les corbeaux et quelques mouettes qui évitent la proximité des hommes.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
Nombre de joueurs	✝✝✝✝
Type de personnages	cf. prétirés
Époque	1920's

À l'affiche

John Wendish

Il est le chef de la Confrérie et fut l'ancien assistant de Robert Stoner. Il pense être le véritable instigateur des événements, alors qu'en réalité il est manipulé par le Shaman. Il entretient un échange mental avec lui et s'est laissé convaincre de l'aider à retrouver le chemin du Sanctuaire. Il est en outre le véritable père de l'enfant de Margaret Sannyhoc.

La Confrérie

Malgré la perte de plusieurs des siens dans « un phare dans la nuit », la Confrérie regroupe encore neuf membres. Elle fait régner la suspicion à Bryn Celli Ddu et les villageois superstitieux vivent dans la crainte. Un homme a été envoyé sur l'île de Man, pour empoisonner les druides. Il reviendra à la mi-journée. Un autre est à la recherche d'un bateau capable d'emporter le Shaman des Profondeurs en mer. Il reviendra pour la réunion de la Confrérie.

Le Shaman des Profondeurs

Tombé entre les mains des hommes, il est retenu prisonnier dans un réservoir. Il a cependant retourné cette captivité à son avantage en manipulant la Confrérie. Il tentera de faire de même avec les investigateurs. Son unique objectif est d'ouvrir le Sanctuaire de mer d'Irlande.

Margaret Sannyhoc et son bébé

Cette jeune femme célibataire est enceinte de John Wendish. Tenue à l'écart par les habitants du village, c'est la mère de l'empoisonneur de la Confrérie qui s'occupe d'elle. On lui administre secrètement des potions dans l'espoir de modifier l'enfant qu'elle porte !

Craig Fergus et Crowen McKavel, envoyés de l'île de Man

Ces deux Druides viennent vérifier l'état des pierres levées. Envoyés par les Druides de l'île de Man, ces deux hommes ont été empoisonnés par la Confrérie, comme leurs frères qui, agonisant, emploient leurs dernières forces à maintenir la barrière mentale qui éloigne les Profonds de leur Sanctuaire. Dans quelques jours, elle cédera...

« Un millier d'horreurs, grandes en épouvante,
Contemplées par des ères depuis longtemps oubliées. »
Howard Phillips Lovecraft, in « Oceanus »

La Confrérie de John Wendish

Il y a environ trois ans, John Wendish était l'assistant du professeur Robert Stoner. Ils étudiaient une conque géante ramenée par deux pêcheurs, à l'intérieur de laquelle ils découvrirent le Shaman Profond. Ce dernier entra en contact télépathique avec John Wendish, et quelques mois plus tard, l'assistant commença à réunir autour de lui sa Confrérie. Son recrutement se fit auprès de quelques pêcheurs qu'il connaissait, des rebouteux et des individus douteux du comté. Ce qui fait encore sa force aujourd'hui, malgré la disparition de plusieurs de ses membres la nuit dernière, c'est le fait que le reste des villageois préfèrent se tenir à l'écart de tout ce qui pourrait « porter malheur ».

Les membres de la Confrérie

Tous ses membres se connaissent parfaitement. Ils entretiennent entre eux une forte solidarité, renforcée par le fait qu'ils sont originaires de la même région. Dans ce genre de coin, les habitants du village voisin sont purement des étrangers !
Jusqu'à ce jour, la confrérie se compose de (cf. les encadrés correspondants à chacun d'eux) :

- Irwin Winfall, Barry et Brandon : tous disparus dans la grande tempête. (cf. *Barry & Brandon, p.* 246)
- John Wendish : le chef de la confrérie, le « Grand masque »
- Gregor Wenrec : l'empoisonneur
- Léoc, Deniel et Petric Wenrec : les frères de Gregor Wenrec
- Carl Kernin : le fossoyeur et saleur de poissons
- Ray « l'estropié » et Ben Oliver : les deux pêcheurs qui ont vendu la conque à Robert Stoner
- Éléonor Crampton : la seule femme du groupe

Signe de reconnaissance

Durant les réunions en présence du Shaman Profond, et dans certaines circonstances par dévotion, les membres de la confrérie portent une cagoule en cuir de poisson. L'odeur en est caractéristique.

Objectif

Le Shaman Profond a promis la vie éternelle à ceux qui l'aiderait à ouvrir le chemin du Sanctuaire. C'est là l'unique ambition de John Wendish et de ses acolytes.

Actions engagées

Avant l'arrivée des investigateurs à Bryn Celli Ddu, la confrérie a engagé des actions liées à cette aventure :

- Elle a envoyé trois hommes à la poursuite de Robert Stoner tenter de retrouver le Masque de Nacre dans le Phare. Il est possible que cette tentative se soit soldée par un échec. Si la confrérie apprend que les investigateurs sont en possession du Masque de Nacre, elle tentera de le récupérer (menace, enlèvement, chantage, vol,...)
- Elle a envoyé Gregor Wenrec empoisonner les Druides de l'île de Man, afin que la dernière barrière mentale des hommes s'effondre et que les Profonds puissent pénétrer dans leur Sanctuaire
- Après la tempête, elle a envoyé l'un de ses hommes jusqu'au village voisin afin de ramener un bateau suffisamment grand pour emporter le réservoir du Shaman Profond jusqu'au Sanctuaire de l'île de Man

Points faibles

En interrogeant les bonnes personnes et à force de recoupement, les investigateurs sont en mesure de découvrir les points faibles de cette organisation :

- Éléonor Crampton est amoureuse de John Wendish. Si elle apprend que l'enfant de Margaret Sannyhoc est de lui, elle pourra le trahir.
- Maboul, le fils débile de « la Vérole », n'a jamais été admis dans le cercle. Pour se venger, il est prêt à révéler certains secrets. Mais en même temps, il espère bien piéger les investigateurs et obtenir ainsi sa place dans la confrérie.
- Deux personnes seulement sont susceptibles de tuer pour leur idéal : John Wendish et Gregor Wenrec. Tous les autres sont incapables de passer à l'acte, sauf si leur vie est jeu.

La confrérie dans l'ignorance

John Wendish n'a pas dit à ses disciples que le Shaman Profond lui avait révélé qu'il est lui-même un Profond condamné à une existence d'humain sur la terre, en attendant que Dagon lui offre l'occasion d'absoudre ses fautes. Il s'est « contenté » de leur promettre la vie éternelle dans les fabuleuses cités sous-marines des Profonds.

Le dernier emploi du temps

Durant les deux jours que va durer ce scénario, la confrérie a prévu de suivre l'emploi du temps suivant, que les actions des investigateurs vont peut-être venir bouleverser :

- **Premier jour.** Gregor Wenrec revient de l'île de Man, il va chez John Wendish pour rendre compte de son action
- **Premier soir.** La confrérie ne se réunit pas. Chacun termine ses préparatifs de départ prévu pour le lendemain. Cependant, Carl Kernin, impatient, ne peut s'empêcher de rendre visite au Shaman Profond
- **Deuxième jour.** Gregor Wenrec se rend auprès de Margaret Sannyhoc, il y rencontre un Druide qu'il kidnappe à l'aide de ses frères. Il emporte l'enfant
- **Deuxième soirée.** La confrérie se réunit dans la propriété de Robert Stoner. Elle charge le réservoir du Shaman Profond à bord d'un bateau que ramène Ray l'Estropié et part pour l'île de Man

Frise chronologique

Matinée
Les investigateurs accostent à Bryn Celli Ddu. Ils tentent de suivre les pistes découvertes la nuit précédente, tandis que le capitaine effectue les réparations du bateau. Carl Kernin apporte sa pitance à Ben Oliver

Premier jour
Les investigateurs rencontrent les habitants du village et découvrent l'ambiance malsaine qui règne ici, mélange de sorcellerie, d'ignorance et de peur. Gregor Wenrec, l'empoisonneur de la Confrérie, revient de l'île de Man. Il se rend près de Margaret Sannyhoc, mais est chassé par « la Vérole »

Premier soir
Le bateau n'est pas réparé. Il faut passer la nuit au village. Si les investigateurs ne se sont pas montrés discrets, la Confrérie tente de reprendre le Masque de Nacre. Carl Kernin passe la soirée avec le shaman Profond

Deuxième jour
Les Druides de l'île de Man viennent vérifier l'état des pierres levées. La fille de Margaret Sannyhoc vient au monde. La Vérole essaie de leur vendre l'enfant, mais la famille Wenrec a vent de l'affaire : elle enferme l'un des Druides et emporte la fillette. Ben Oliver assassine Kernin alors qu'il lui apporte à manger et va se cacher au cercle de pierres. John Wendish passe l'après midi dans le bureau de Stoner

Deuxième soir
John Wendish réunit la Confrérie dans la propriété de Robert Stoner. Elle va embarquer le Shaman Profond et quitter les lieux pour l'île de Man

L'arrivée à Bryn Celli Ddu

Après deux heures de navigation à vitesse réduite, le capitaine Tyler Sappletown a conduit sans encombre la Mary's Galloway jusqu'à Bryn Celli Ddu. Le ciel gris et bas laisse tomber une bruine permanente sur le paysage. Le village projette une silhouette grisâtre qu'aucune couleur ne vient égayer. En entrant dans le petit port, les investigateurs peuvent s'apercevoir que la tempête a frappé très durement cet endroit : des bateaux ont rompu leurs amarres et se sont fracassés, des toits ont été arrachés... Des hommes sont déjà occupés à récupérer des filets, accrochés en façade de quelques maisons.
Alors qu'il trouve un amarrage en bordure du quai de pierre, le capitaine indique que son devoir est de signaler le naufrage du chalutier et la disparition des hommes auprès du bourgmestre du village (cf. *Le Bourgmestre*, ci-dessous). Avant de quitter les investigateurs, il leur conseille d'être prudents, et discrets quant aux événements de la nuit dernière.

Lorsqu'il aura fait son rapport au maire du village, le capitaine Sappletown demandera l'aide du charpentier pour réparer son bateau afin que lui et ses passagers puissent reprendre la mer rapidement. Il estime pouvoir terminer avant ce soir et, le cas échéant, décline l'aide des investigateurs. Mais les nombreuses demandes de la part des villageois vont provoquer un certain retard dans les travaux du charpentier. Le soir venu, Tyler Sappletown se rendra compte qu'il faut bien une journée supplémentaire de travail.

A la découverte du village

Premiers points de repère

Tandis que Sappletown répare son bateau, les investigateurs peuvent parcourir le village et, s'ils le souhaitent, interroger ses habitants afin de poursuivre leur enquête sur l'origine des événements du phare. En interrogeant le premier venu, il leur est possible de s'orienter rapidement vers :

- Un endroit où se loger et se nourrir (cf. *Chez Éléonor Crampton*, p. 253)
- Un endroit où faire soigner les éventuels blessés (cf. *Chez Gregor Wenrec*, p. 257)
- Le manoir de Robert Stoner (cf. *La propriété de Robert Stoner, p.* 262)
- Le site des Pierres Levées (cf. *Les pierres levées*, p. 260)
- La piste de Margaret Sannyhoc (cf. *Chez la Vérole*, p. 255)

ou toute autre destination selon ce que les investigateurs souhaitent faire.

Le comportement des habitants

Dans ce petit village tout le monde connaît tout le monde, mais chacun se mêle de ses affaires. Et dans certains cas, il peut même sembler suspect de poser trop de questions. Les villageois ne se dévoileront que s'ils peuvent faire confiance aux investigateurs. Les premiers mots iront du bonjour/bonsoir, aux renseignements qui n'engagent à rien : une adresse, un renseignement...
Mais dès que les questions se font plus précises, les villageois détournent le regard et il faut faire preuve d'un minimum de persuasion pour obtenir quelques précisions. Ces échanges ne peuvent avoir lieu que durant la journée. Le soir venu, chacun se calfeutre chez soi et, à moins de bien connaître la personne, il n'est pas possible de lui faire ouvrir sa porte. Très simplement, un bon moyen de s'attirer la sympathie des habitants est de leur proposer de l'aide pour réparer quelques dégâts. Assez rapidement les langues se délient, tant qu'il ne s'agit pas d'un membre de la confrérie...

Où sont les enfants ?

Les investigateurs pourront noter l'absence d'enfants dans le village. Personne n'en parle car chacun cache ses craintes. C'est l'occasion d'accentuer encore l'ambiance étrange de ce village :

- Les enfants sont tous partis à l'école la veille, mais la tempête a endommagé les routes, ne leur permettant pas de revenir pour le moment. Ils patientent dans le village voisin. Si on interroge les villageois superstitieux à ce propos, ils refuseront d'aborder le sujet, par crainte d'attirer le mauvais sort
- L'unique enfant que pourront croiser les investigateurs sera celui à naître de Margaret Sannyhoc
- Victimes de l'empoisonneur, quelques nouveaux nés ont été ensevelis par le fossoyeur (cf. *Carl Kernin*, p. 258). Pour les habitants c'est une véritable tragédie, mais « ça porte malheur d'en parler »

Les réactions des villageois

Face à ces étrangers qui posent beaucoup de questions, il est possible que certains habitants suspectent les intentions des investigateurs. Le lendemain de leur arrivée, un groupe de quatre villageois les interpelle autour de la pension et leur signifie qu'ils n'aiment pas les curieux, qu'il faut cesser d'importuner les gens et de poser des questions.
Ce qui semble anecdotique peut se révéler important par la suite : les investigateurs ne pourront compter sur aucune aide de la part des villageois. Pire ! Superstition et ignorance peuvent pousser à bout un groupe d'habitants équipés de fourches et de bâtons. Ils s'en prendront à un ou plusieurs investigateurs qu'ils forceront à rejoindre le Mary's Galloway en attendant qu'il puisse prendre la mer.

Chez le bourgmestre

Le capitaine Tyler Sappletown se rend immédiatement chez lui afin de signaler les disparitions de la nuit précédente. Depuis cette nuit, Robert Scotting reçoit les sollicitations de toutes sortes : nouvelles des enfants, demande d'aide, état des routes...
Il n'a pas de temps à consacrer aux investigateurs et seuls ses propres problèmes le préoccupent. S'ils correspondent aux questions des investigateurs, ces derniers peuvent apprendre que :

Robert Scotting
Bourgmestre débordé

Très occupé, Robert Scotting considère qu'il est là pour aider la population de Bryn Celli Ddu, pas pour renseigner des étrangers qui tombent vraiment très mal et lui apportent de mauvaises nouvelles. Cependant, c'est un homme qui respecte certaines règles : prudence, organisation et légalité. Ses décisions se conforment toujours à ces trois principes.
Le gilet brodé de Robert Scotting peine à maintenir en place son embonpoint. La paire de bretelle usée qu'il a enfilée par-dessus retient un pantalon marron à la ceinture détendue. Cet homme dégarni ramène sur le dessus de son crâne des cheveux qu'il maintient avec de la brillantine. Mais le vent s'emploie à contrarier ses efforts.

Statistiques
Bureaucratie (50 %), intègre, neutre et désemparé



Le village de Bryn Celli Ddu

Les restes de la tempête projettent vers le port des bourrasques chargées d'écumes. Malgré l'abri formé par la jetée, plusieurs bateaux ont rompu leurs amarres et se sont brisés sur la plage de galets. Des arbres torturés tendent leurs branches déchiquetées vers un ciel gris.

C'est le genre d'endroit d'où il faut chaque jour partir affronter la mer pour rapporter le poisson. Les hommes les plus aventureux, ou ceux qui n'ont pas le choix, s'embarquent à bord de baleiniers pour des campagnes de plusieurs mois. Volets fermés, les maisons attendent que les vents cessent pour laisser sortir leurs habitants. Les ruelles désertes serpentent entre les petites bâtisses. Depuis le quai, plusieurs édifices un peu plus grands forment le cœur du bourg. Plus loin, des enclos permettent de parquer les moutons avant l'embarquement, ultime ressource de cet endroit désolé.

Ce petit village de pêcheurs tire sa subsistance de la mer et de l'élevage de quelques moutons. Il compte environ 300 âmes, réparties dans une cinquantaine d'habitations.

À cause de la tempête, le village est aujourd'hui isolé. Il n'y a pas d'électricité ni de téléphone. La plupart des bateaux ont été abîmés et les routes longeant la côte sont impraticables, hormis à pied. Personne ne possède d'automobile, juste des charrettes de traits et quelques chevaux.

La plupart des maisons sont bâties de la même façon (les exceptions sont décrites le cas échéant). Elles sont construites en pierres et s'enfoncent dans le sol pour offrir moins de prise au vent. On y entre par une porte rarement haute de plus d'un mètre soixante. Les sols sont en bois ou en terre battue et les petites fenêtres sont fermées par des volets de planches. Quelques demeures comportent un étage directement sous le toit couvert d'ardoises.

Le mobilier est à l'image de l'austérité de la vie des gens d'ici : Tables de bois, lourdes armoires, matelas de paille sur lit épais,... Il règne partout la même odeur de saloir ou de fumoir.

Quelques scènes du quotidien

Brun Celli Ddu poursuit sa vie de tous les jours. Durant leur séjour dans ce funeste endroit, les investigateurs peuvent être les témoins de quelques scènes. Elles peuvent avoir un lien avec le scénario et, le cas échéant, orienter les recherches.

- Un villageois décroche un oiseau cloué sur la porte de sa grange. L'animal est mort et le villageois ne cesse d'implorer le bon Dieu. Il ne dénonce personne et récite quelques phrases en Gallois pour tenter d'éloigner le mauvais sort
- Au milieu des rochers, une vieille femme ramasse des étoiles de mer. Elle peut indiquer que Gregor Wenrec les lui rachète (la Confrérie s'en sert pour nourrir la conque)
- L'unique chien de Bryn Celli Ddu aboie en direction de la propriété de Robert Stoner. Son maître l'enferme pour le faire taire. Il racontera que tous les autres chiens ont disparu depuis plus d'un an (la confrérie nourrissait la conque avec les chiens qu'elle capturait la nuit)
- Dans la campagne, on aperçoit Maboul sortir un corbeau vivant d'un de ses pièges et le fourrer dans un sac

D'autres scènes sont sans rapport direct avec l'intrigue, mais peuvent cependant permettre aux investigateurs de tirer des liens ou d'engager des conversations :

- Perché en haut d'une échelle, un villageois répare son toit. Il se blesse d'un coup de marteau maladroit. Une bonne occasion pour les investigateurs de lui venir en aide
- Quelques femmes rassemblent un troupeau de moutons. Non de loin de là passent trois individus (les frères Wenrec). Après leur passage, les femmes crachent dans leur direction



Le village

1 Le port
2 L'entrepôt
3 La pension – Chez Éléonor Crampton
4 Chez le bourgmestre
5 Chez Paul Edwardson – le magasin
6 Chez le charpentier
7 La chapelle / Le cimetière
8 Chez La « Vérole »
9 Chez John Wendish
10 Chez Gregor Wenrec
11 Chez les frères Wenrec
12 Chez Carl Kernin
13 Chez Ray « l'estropié »
14 Chez Ben Oliver
15 Chez Irwin Winfall
16 Chez Barry
17 Chez Brandon

Dans les environs

18 Vers les pierres levées
19 Vers la propriété de Robert Stoner

Des habitants tourmentés

Depuis la découverte de la conque par des pêcheurs locaux, plusieurs événements ont inquiété puis terrifié la population.

- Les travaux de Robert Stoner ont d'abord été accueillis avec curiosité, mais après le changement de comportement de John Wendish, on a commencé à médire sur le manoir
- Trois enfants sont morts nés en deux ans. Les futures mères craignent les effets d'une « malédiction »
- On trouve parfois des corneilles aux ailes clouées sur les maisons. Cela arrive durant la nuit et personne n'irait ouvrir sa porte pour surprendre le malveillant. La corneille clouée se débat toute la nuit. Si elle meurt avant le lever sur jour, ça porte malheur !

À noter que les villageois veulent ignorer l'existence de la confrérie. Quelques-unes se doutent qu'un « secret » se cache dans la « propriété Stoner », mais se gardent bien d'en parler, de peur d'attirer le malheur sur eux.

- Margaret Sannyhoc va accoucher. Je ne peux pas avoir de médecin. J'espère ne pas avoir à commander un nouveau cercueil au charpentier
- Je connais les pêcheurs qui ont ramené la conque. J'ai laissé partir Ray l'Estropié au village voisin. Il disait qu'il allait chercher un bateau. J'espère qu'il ne lui est rien arrivé
- Vous pouvez vous installer à la pension d'Éléonor Crampton, surtout si vous êtes déjà mariés. Quand les choses seront un peu calmées, je convoquerai le conseil municipal dans sa grande salle

Le magasin, chez Paul Edwardson

Paul Edwardson est le commerçant avec lequel le capitaine Tyler traite ses affaires. D'ailleurs ce dernier lui achètera quelques fournitures : Clous, enduit,... Il tient un petit magasin où les chapelets d'ail sèchent au plafond en saturant l'air d'une odeur tenace. Ses produits ne sont pas très variés, mais suffisent à l'approvisionnement des habitants.
La tempête a endommagé son dépôt et il lui faut réparer rapidement son toit. Cela peut être une occasion pour les investigateurs de proposer leurs services et d'apprendre en travaillant que :
- Le docteur Stoner et son assistant lui commandaient parfois des produits pharmaceutiques pour animaux qu'il faisait venir de Liverpool. Aucune idée de ce que c'était
- La Vérole (cf. *La Vérole*, p. 255) a bien tenté de lui vendre des produits de sa composition, mais aucun de ses fournisseurs n'a été intéressé par les potions de cette sorcière
- Le Maboul (cf. *Le Maboul, p.* 257) achète de temps en temps des pièges pour les oiseaux et les rats. Il en essaie de toutes sortes

Chez le charpentier

Après la tempête, les habitants se succèdent ici pour demander de l'aide dans leurs réparations (toits, bateaux, portes...). Henry Wellens ne peut donc pas prêter main-forte au capitaine Tyler Sappletown, mais accepte cependant de lui prêter les outils et le matériel dont il a besoin pour réparer son bateau. Il n'a pas beaucoup de temps à consacrer aux investigateurs, mais peut cependant révéler que :
- Margaret Sannyhoc va bientôt accoucher. Espérons qu'on ne me commandera pas un cercueil de plus comme pour les autres...
- Il y a six mois, Robert Stoner est venu lui apporter les débris d'une porte pour en commander une neuve. On aurait dit que quelqu'un l'avait défoncée (la conque enfermée a tenté de rejoindre la mer). Le docteur a préféré se débrouiller avec son assistant pour la remettre en place

Un prêtre absent

Une petite chapelle accueille les paroissiens le dimanche matin pour les confessions et juste après pour la messe. Le prêtre qui officie à Bryn Celli Ddu fait la tournée des villages d'Anglesey et ne séjourne pas ici. Il ne viendra pas à Bryn Celli Ddu le temps que les investigateurs s'y trouvent. Certains villageois peuvent faire référence au « père McAshley » et espérer qu'il revienne par ici rapidement. Cette situation isole le village un peu plus de Dieu et ne permet même pas d'offrir aux investigateurs un peu de soutien spirituel...

La pension, chez Éléonor Crampton

Le vivre et le couvert

La pension d'Éléonor Crampton est le seul endroit du village qui permet d'accueillir des visiteurs étrangers. L'endroit est un mélange de maison d'hôte, d'auberge et de pub. Le cas échéant, il sert de lieu commun aux villageois : c'est ici, entre autre, que se tiennent les réunions du village.
La pension possède un vaste dortoir de vingt lits en rez-de-chaussée pour les travailleurs saisonniers et de quatre chambres doubles à l'étage. L'unique salle de bain se trouve en bas. Elle est simplement équipée de deux vastes baignoires en fer-blanc installées devant une cheminée où l'on fait chauffer l'eau.
Le mode de fonctionnement y est plus strict qu'à l'hôtel :
- Pour 0,50 c par jour, les voyageurs s'offrent la pension complète
- Petit-déjeuner de 07 h 00 à 08 h 30 (œuf, lard, thé, porridge). Déjeuner de 13 h 00 à 14 h 00 (terrine-poisson-chou-tarte). Souper de 20 h 00 à 21 h 00 (poisson-légumes-cake)
- Il vaut mieux réserver la salle de bain si l'on veut donner à Éléonor Crampton le temps de faire de l'eau chaude

Inutile de négocier quoique ce soit : les tarifs sont fixes ainsi que les menus.

Une personne bien indiscrète

Sachant qu'ils ne peuvent aller ailleurs, Éléonor Crampton accueille ses clients poliment mais sèchement. Parce qu'elle appartient à la confrérie, son attitude vis-à-vis des investigateurs peut évoluer avec l'histoire.
Lorsque les investigateurs se présentent à la pension, Éléonor Crampton est en discussion avec John Wendish. Ils peuvent surprendre un geste et une parole avant d'attirer l'attention : John Wendish lâche la main d'Éléonor, tandis qu'elle laisse échapper « ...nous serons partis,... ».
Tandis qu'ils réservent leurs chambres, John Wendish entame la conversation avec les nouveaux venus : Qu'est ce qui vous amène dans ce village perdu ? Vous repartez bientôt ?
Si la moindre question est posée à propos de pierres levées, de conque, de confrérie,... John Wendish prétexte un « travail important » avant de répondre évasivement et couper court à la conversation Mais l'allusion n'aura pas échappé à Éléonor qui dès lors surveillera les paroles des étrangers.

Paul Edwardson
Négociant prudent

Paul Edwardson est en affaire avec la plupart des individus de Bryn Celli Ddu. Cela signifie qu'il connaît des choses sur ses clients, mais en même temps, qu'il ne souhaite pas nuire à ses affaires. En fait, il entame plus aisément la conversation si on lui achète quelque chose.
Ce petit homme à la blouse grise et sale porte une paire de lorgnon sur un nez de couperose. Il ne cesse de passer ses doigts aux ongles rongés sur une moustache en partie détruite par le frottement.

Statistiques
Marchandage (50 %), pragmatique, amical et défaitiste

Henry Wellens
Charpentier occupé

Henry Wellens est l'unique charpentier du village. Il a les mains desséchées par la poussière de bois. Sa grande barbe noire est parsemée de petits copeaux. Il a les poumons irrités en permanence à cause de la sciure et ne cesse de racler sa gorge en parlant.
Il n'est pas aimable et la surcharge de travail que la tempête lui fourni n'arrange rien. Il vit avec sa femme et ses deux enfants, mais ces derniers sont absents (cf. *Où sont les enfants*, p. 251).

Statistiques
Menuisier (50 %), autoritaire, neutre et grossier



Éléonor Crampton
Garce vénale

Cette rousse de quarante-cinq ans aux cheveux crépus a probablement été belle. Mais la rudesse de la vie dans cette région a autant marqué son physique que son comportement. Elle sait que dans quelques années le temps aura terminé ses ravages et qu'aucun homme ne la regardera plus. C'est pour cela qu'elle a jeté son dévolu sur John Wendish. Elle n'est pas entrée dans la confrérie par conviction, mais par intérêt. Avant qu'il ne soit trop tard, elle compte bien retenir John Wendish dans ses filets et refaire sa vie avec lui.

Il y a une vingtaine d'années, Éléonor Crampton était l'épouse de Craig Fergus. Ils n'eurent jamais d'enfant. Cet homme tentait de percer le secret des pierres levées de Brun Celli Ddu. Il rencontra un jour un druide de l'île de Man qui lui révéla l'existence du grand pentagramme. Quelques années plus tard, sans prévenir quiconque, Craig Fergus quitta Éléonor Crampton et rejoignit secrètement les druides de l'île de Man. Gregor Wenrec et « la Vérole » se souviennent de cette histoire. La jeune femme resta à Bryn Celli Ddu, tentant systématiquement de séduire les hommes qui pourraient lui faire quitter cet endroit. Le dernier en date est John Wendish. Ignorant l'histoire passée, il fut d'abord flatté par l'intérêt que lui portait Éléonor, mais, après qu'il lui eut proposé d'entrer dans sa confrérie, il se rendit compte de son erreur. Il était trop tard pour exclure une femme capable d'aller raconter ce qu'elle savait, aussi décida-t-il de lui laisser croire à son amour. Parce qu'elle est extrêmement jalouse et possessive, John Wendish lui cache que Margaret Sannyhoc attend son enfant. Si elle l'apprend, elle tentera d'empoisonner la jeune mère, en accusant Gregor Wenrec et ses potions du diable !

Si les investigateurs ne se montrent pas prudents à son égard, Éléonor Crampton se mettra à les espionner et rapportera tout ce qu'elle entendra à John Wendish. En même temps, elle essaiera de séduire l'un des visiteurs étrangers afin de lui soutirer de l'argent. Elle inventera une histoire de somme astronomique à régler aux impôts, au risque de se retrouver à la rue.

Statistiques
Baratin (50 %), cupide, hostile et hystérique
Séductrice sur le tard
Connaissance : 25 %, Savoir-faire : 25 %, **Sensorielle : 50 %, Influence : 50 %,** Action : 10 %

John Wendish
Chef de la confrérie
Le Grand Masque

Cet homme de trente-cinq ans était l'assistant du professeur Robert Stoner. Il est aujourd'hui à la tête de la confrérie. C'est tout au moins ce dont il est persuadé.

Physionomie
Ses joues creuses lui donnent un regard dur, accentué par le noir de ses yeux, son petit bouc sombre et sa moustache tombante. Il parle avec une certaine lenteur et la manie d'insister sur la dernière syllabe de ses phrases. Il porte aux doigts la chevalière de l'université de Copenhague, où il a fait une partie de ses études de zoologie, une alliance en or léguée par son père décédé, et un anneau de cuivre qui verdit son doigt, cadeau récent d'Éléonor Crampton.

Comportement
Il entend être obéi immédiatement par les membres de sa confrérie. Il est tellement sûr de lui qu'il emploie facilement la menace lorsqu'il est à bout d'argument. Il sait compter sur certains membres de la confrérie pour effrayer les pêcheurs du coin mais n'a jamais été inquiété par une quelconque autorité ou par des curieux.
C'est un paranoïaque qui fera surveiller les investigateurs dès leur premier rencontre. S'il est interrogé, il fera mine de répondre, mentira systématiquement et retournera les questions. En particulier : il ne révélera jamais l'existence du Profond.

Intérêts
Sa rencontre avec le Profond a été pour lui une révélation. En effet, le shaman lui a affirmé qu'il était un Profond condamné à une existence terrestre et qu'il devait l'aider pour racheter ses fautes, obtenir le pardon et séjourner à nouveau dans les cités sous-marines. S'il a dévoilé à la confrérie la possibilité d'obtenir l'immortalité auprès des créatures des abysses, il s'est bien gardé de révéler qu'il était lui-même un Profond en expiation.
Son unique ambition est maintenant de conduire le Shaman Profond jusqu'au Sanctuaire de l'île de Man, où les druides qu'il a fait empoisonner ne représenteront bientôt plus une menace. Pour cela, il a ordonné à l'un des frères Wenrec d'aller à la ville voisine et de revenir avec un bateau assez grand pour emporter le réservoir et son occupant. Il est si près du but maintenant qu'il ne laissera personne se mettre en travers de son chemin. Avec le soutien de Gregor Wenrec, il est capable des plus grandes extrémités.

Non par amour, mais par intérêt scientifique, il a mis enceinte Margaret Sannyhoc. Pour la faire taire, il lui a promis qu'il l'emmènerait loin de ce village lorsque « tout serait terminé ». En fait, il craint surtout la réaction d'Éléonor Crampton, qui se dit amoureuse de lui.

Il s'est donc arrangé avec Gregor Wenrec et les deux hommes ont donc convenu que ce dernier se ferait passer pour son père, et ferait boire à la mère des potions visant à faire du fœtus un être hybride, à mi-chemin entre l'humain et le Profond !

Recruter pour la confrérie
Si les questions des investigateurs sont trop directement liées à l'existence de la confrérie, il improvise un plan pour les effrayer : il propose simplement à l'un d'eux d'entrer dans son organisation ! Il fixe un rendez-vous dans un endroit isolé sous le prétexte d'une entrevue et prévient les frères Wenrec de se tenir prêts (cf. *Le traquenard*, p. 258). Le moment venu, il ne se présente pas au rendez-vous et en cas de reproche, précise qu'il a tenté de prévenir l'investigateur du danger, sans succès.

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	16
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Catégories de compétence
Connaissance : 50 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 25 %, **Influence : 50 %,** Action : 10 %

Spécialité
Mythe de Cthulhu 10 %



Les murs ont des yeux

Si elle suspecte quelque chose chez les investigateurs, Éléonor Crampton les espionnera depuis son grenier. Plusieurs trous percés à l'aplomb des chambres et s'insinuant entre les poutres apparentes permettent d'observer l'activité dans les chambres.
Il est possible d'entendre le grincement de ses pas sur les planches. Si elle est surprise, la directrice de la pension se justifiera en expliquant que, par gros temps, des contrebandiers font escale ici, loin des forces de l'ordre. Elle ne fait que son devoir de citoyenne.
Le cas échéant, il est possible de procéder à une fouille du grenier pour découvrir :

- Une lourde armoire fermée à clé qui laisse échapper une légère odeur de poisson. Elle contient les habits de cérémonie d'Éléonor Crampton : cagoule en cuir de poisson, robe ample cousue de motifs ressemblant à ceux de la conque
- Un petit coffret contenant 152 livres sterling, ainsi que des bons au porteur d'une valeur de 900 livres sterling
- Une coupure de presse : (cf. ci-dessous)

Le professeur Robert Stoner quitte Liverpool

Le professeur Robert Stoner, médecin apprécié par les habitants du quartier de Wennel Parc, a décidé de quitter la profession pour aller s'installer en Anglesey. *« J'ai hérité d'une maison là-bas,* s'excuse-t-il, *et je compte y poursuivre ma vocation première : la biologie ».* Bon voyage professeur et si vous avez le mal du pays, sachez que les résidents de Wennel Parc recherchent un médecin.

Chez « La Vérole »

La sorcière de Bryn Celli Ddu

Il y a plusieurs raisons pour les investigateurs de parvenir chez la Vérole. Elle est la mère des fils Wenrec et c'est surtout chez elle que l'on peut trouver Margaret Sannyhoc.
Un mur de pierre entoure la cour de la maison. Depuis des années, on a entreposé là d'innombrables objets rejetés par la mer: bouteilles, flotteurs, cordages… Sur tout un pan de mur s'appuie du bois récupéré sur la côte: branches, rames, planches… Il sert de bois de chauffage à la Vérole. Tous ces objets ont été récupérés par le Maboul (cf. *Maboul,* p. 256).
À l'approche de la maison, les investigateurs peuvent entendre les cris d'une femme provenant de l'intérieur. Certains hurlements se font plus longs que les autres. On jurerait qu'une démente est en train d'accoucher! Dès qu'elle aperçoit les investigateurs elle leur fait signe d'entrer. Son unique préoccupation à cet instant est de mettre au monde l'enfant de Margaret Sannyhoc!

Margaret Sannyhoc accouche

Étendue sur un lit dans une chambre sans fenêtre, Margaret Sannyhoc pousse un nouveau hurlement de folle. Penchée au-dessus d'elle, la Vérole lui fait boire un reste de potion de Gregor Wenrec. À peine les investigateurs sont-ils entrés, que l'enfant vient au monde. Les draps sont souillés mais pas des habituelles eaux nourricières de la mère. Elles se sont transformées en humeurs verdâtres et nauséabondes, où flottent des algues opaques et blanchâtres. On distingue même des alevins! 2/1D8 points de SAN.
Puis les cris cessent et le silence envahi le tableau, attendant l'instant où la petite créature respirera l'air pour la première fois. Quelques secondes plus tard, l'enfant pousse son cri, auquel réponde celui de sa mère: « Noooon!!! ». Son enfant est humain, mais elle aurait préféré le voir mort! En effet, elle est désormais persuadée que son amant n'en veut qu'au visage de l'enfant « blanc comme la nacre ».
Il faudrait un examen pédiatrique complet pour connaître la véritable nature de cette fille. Pour le moment, elle régurgite des filets de baves à l'odeur d'iode. Le lait de Margaret Sannyhoc s'est transformé en liquide saumâtre que son bébé refuse de boire. Un doute sérieux quand à l'humanité de cet enfant pèse sur l'assemblée (en fait, il est parfaitement sain).
En interrogeant la jeune femme fortement déstabilisée par cet événement et sanglotant sans cesse, il est possible d'apprendre que:

- John Wendish est le père de son enfant. Il l'a confiée à la Vérole parce que les habitants du village la méprisaient d'être enceinte sans être mariée. Tout le monde croit que le père est Gregor Wenrec
- Depuis qu'elle est enceinte, Gregor Wenrec lui fait boire des préparations de sa fabrication, elle ignore pour quelle raison
- Son enfant est le premier à être en vie depuis très longtemps au village
- Il ne faut pas que John Wendish apprenne que sa fille est vivante. Il doit la croire morte. Pourquoi? « Son visage! À cause de son visage! » hurle-t-elle avant d'entrer dans une crise d'hystérie.

La pauvre fille n'a désormais plus toute sa tête.

La Vérole se met à parler

Seulement après que l'accouchement ait eu lieu, les investigateurs pourront enfin tenter d'en apprendre plus de la part de la Vérole. En discutant traditions et superstitions, il est aisé de se rendre compte que la Vérole est une « sorcière ». C'est-à-dire qu'elle est capable de fabriquer des remèdes et de lancer des mauvais sorts, tandis qu'elle porte sur elle plusieurs colifichets censés la protéger du malin. Dans ce domaine, elle ne craint rien ni personne.
En revanche, si on fait référence devant elle au « signe des anciens » (cf. *Le symbole de l'île de Man, p.* 245), on assiste à une crise d'hystérie d'un autre âge: elle se met à gémir en levant ses mains desséchées devant le visage, puis projette ses ongles en avant en direction d'un investigateur en hurlant d'anciennes paroles en gallois. Enfin, elle plonge ses mains dans un sac qu'elle porte et lance en l'air une poudre grisâtre qu'elle respire avidement, avant d'entrer dans une quinte de toux qui lui fait cracher du sang! Il est inutile d'insister. Cette scène peut provoquer chez les investigateurs 0/1D3 points de SAN.

La venue au monde d'un enfant en bonne santé est le signe de Dieu qu'attendait la Vérole. Elle fera désormais tout pour protéger cette fille « que Dieu a épargné de la cruauté des hommes », même si cela engage ses propres fils. Elle pourra dès lors renseigner les investigateurs sur:

- C'est John Wendish qui lui a confié Margaret Sannyhoc, en lui disant que son père était Gregor Wenrec
- Il y a deux ans, il est venu avec un flacon contenant un liquide puant le poisson. Il voulait savoir si elle pouvait en fabriquer à partir de cet échantillon. Elle n'a jamais réussi (John Wendish voulait faire fabriquer le fluide dans lequel survit le Shaman Profond)
- Gregor Wenrec lui a ordonné de faire boire une potion de sa composition à Margaret

Que va-t-il advenir de l'enfant de Margaret Sannyhoc?

La petite Anny Sannyhoc vient de bouleverser le cœur de la Vérole. La sorcière va tenter de l'extraire des griffes de la confrérie:

- En proposant aux investigateurs de l'emporter! Elle leur demande ce qu'ils viennent faire ici, d'où ils viennent, s'ils sont de bonne famille et connaissent un endroit où élever l'enfant loin de « cette bande de fous ». Elle finit par proposer à l'un des investigateurs de lui vendre l'enfant
- Le deuxième jour, elle va proposer de le vendre aux Druides (cf. *Aux prises avec la confrérie, p.* 261)

Cet enfant, qui a survécu aux potions de Gregor Wenrec, fascine le Shaman Profond. Informé de son existence, il peut vouloir l'échanger contre le Masque de Nacre ou préférer l'emporter avec lui.



« La Vérole »
Mary Wenrec
Sorcière accoucheuse

Elle est la mère de Gregor Wenrec, ainsi que de ses trois frères et de « Maboul ». Ancienne prostituée, elle ignore de qui sont ses propres enfants. Dans la région, les vieux pêcheurs préfèrent se faire oublier, pour le cas où elle reconnaîtrait l'un d'eux, par menace ou chantage! Tout le monde a oublié son vrai nom.
Cette « faiseuse d'anges » aux cheveux jaunâtres passe pour une sorcière. Elle vit à l'écart du reste de la population, ce qui permet aux jeunes filles en mauvaise situation avant le mariage de venir le rencontrer discrètement. Elle porte d'austères robes de toiles grises superposées les unes aux autres et passe sans arrêt les doigts gras sur ses dernières dents.

Elle était extrêmement pieuse, mais les déceptions de la vie l'ont fait s'éloigner de Dieu. Elle n'attend qu'un signe de sa part. Ce signe, ce sera l'enfant de Margaret Sannyhoc. Pour le moment, elle obéit servilement à Gregor Wenrec qui lui ordonne de faire boire ses potions à la jeune femme, en sachant parfaitement que ce traitement a causé la mort d'autres enfants de la région. Mais lorsque naîtra Anny Sannyhoc elle cherchera un moyen de la soustraire aux griffes de la confrérie. Elle compte vendre l'enfant à la première occasion: orphelinat, pension… n'importe quelle institution fera l'affaire, même les investigateurs pourraient recevoir une proposition! Elle finira par le vendre aux Druides en visite à Bryn Celli Ddu.

Statistiques
Accoucheuse (50 %), tourmentée, neutre et agitée
Sorcière inquiétante
Connaissance: 50 %,
Savoir-faire: 25 %,
Sensorielle: 25 %,
Influence: 10 %,
Action: 10 %



Margaret Sannyhoc

Cette jeune femme d'une trentaine d'années est devenue la maîtresse de John Wendish quelque temps après son arrivée à Bryn Celli Ddu. Aujourd'hui, la plupart des villageois se désintéressent de son cas.
Ses chevaux châtains sont noués en chignon et enfermés dans une charlotte de dentelle blanche. Elle a les yeux rougis d'une personne qui pleure sans cesse depuis de longs mois.
Extrêmement fatiguée, elle est incapable de quitter le lit avant plusieurs semaines.

Margaret Sannyhoc a surpris une conversation entre John Wendish et Gregor Wenrec au cours de laquelle il était question d'un « masque de nacre qui a la blancheur du visage des nouveaux nés ». À ruminer cette révélation, elle a fini par conclure que c'est le visage de son enfant que veut la confrérie. Elle est aujourd'hui obsédée par cette perspective qui la rend folle.

Statistiques
Crédit (10 %), angoissée, neutre et terrifiée

Le serment de la confrérie

Iah ! Iah ! Fhtan Dagon
Maître des eaux profondes
Et des mille colonnes d'Y'ha-nthlei
Entends-moi Dagon
J'entends ton envoyé
Montre-moi les eaux profondes
Et le chemin des immortels
Iah ! Iah ! Fhtan Dagon
Je servirai ta foi

Sannyhoc. Elle en ignorait les effets, jusqu'à ce que la mère perde ses eaux verdâtres…
- Son fils a fait boire des potions à d'autres femmes enceintes et leurs enfants sont tous morts, enterrés hâtivement par Carl Kernin, le fossoyeur
- Elle sait que ses fils, excepté le dernier des Wenrec, se réunissent parfois avec d'autres villageois. Plusieurs endroits peuvent les accueillir : les pierres levées, les caves de certaines maisons… Des fois, ils disaient qu'ils allaient chez Robert Stoner

La rebouteuse

Il est possible que les investigateurs fassent appel aux services de la Vérole plus tard durant cette histoire. En effet, durant leur séjour à Bryn Celli Ddu, ils peuvent être confrontés à diverses sortes d'empoisonnement (cf. *Gregor Wenrec,* ci-contre et *Les frères Wenrec,* p. 258). Les soins pratiqués par la Vérole sont plus proches de la sorcellerie de campagne que de la médecine. Quelques pièces suffisent à payer les services. Feuilles séchées, onguents suspects et imprécations galloises forment sa panoplie. Cependant, quelques résultats peuvent être obtenus :
- Contre les sorts cousus des Frères Wenrec, l'infection est ralentie, mais la victime devra consulter un véritable médecin pour être parfaitement tirée d'affaire
- Elle connaît un remède contre l'ingestion des extraits de digitaline (cf. *Gregor Wenrec,* ci-contre)
- Aucun sérum proposé par la Vérole contre l'empoisonnement n'est efficace
- Elle est parfaitement incapable de réaliser des préparations sur commandes, comme par exemple une recette que les investigateurs ramèneraient de chez Gregor Wenrec (cf. *Chez Gregor Wenrec,* ci-contre)

Le Maboul

Le dernier des Wenrec, que tout le monde appelle « le Maboul », est un simple d'esprit qui habite dans une pièce attenante à la maison de la Vérole. Lorsqu'ils ressortent de chez la Vérole, il rapporte des objets ramassés sur la côte après la tempête.
Pour les investigateurs, Maboul est une précieuse source de renseignements, mais également un dangereux dénonciateur ! Pour se venger de la confrérie qui l'a rejeté, Maboul peut raconter ce qu'il sait sur ses agissements. Débile, mais doté d'un certain sens pratique, Maboul monnaye ses informations, pas contre de l'argent (le magasin d'alimentation ne vend pas ce qu'il veut), mais contre des objets (miroir, ceinture, cigarettes…) de préférence de la part d'individus élégants. Selon ce qu'ils sont prêts à y mettre, les investigateurs peuvent apprendre que :
- Avant la tempête, Irwin Winfall, Barry et Brandon ont poursuivi Robert Stoner qui s'est échappé en bateau. Personne ne les a revus
- Son frère Gregor est parti pour l'île de Man. Il sera de retour dans la journée
- Ses frères et les autres se réunissent dans le manoir de Robert Stoner, mais ils ne veulent pas qu'il y aille. Il est tout de même entré et à vu « le grand réservoir avec le poisson »
- Une fois, il a écouté une réunion. Ils appellent cela la confrérie. Il fallait rechercher un masque. Mais il a failli être pris alors il n'est pas resté. C'était dans la maison de Robert Stoner
- Pendant les réunions, ils portent des cagoules qui les font ressembler au poisson
- Le chef s'appelle « Le Grand Masque ». Mais il ignore de qui il s'agit. Peut-être quelqu'un qui n'est pas d'ici (Il ment, car il sait très bien qui est John Wendish, mais son objectif est avant tout de se faire admettre dans la confrérie)

Mais dans un second temps, Maboul est prêt à dénoncer les investigateurs ou les conduire dans un piège, si cela peut le faire reconnaître par John Wendish et lui permettre d'entrer dans la confrérie (cf. *John Wendish,* p. 254).

Chez John Wendish

Une confrontation déplaisante

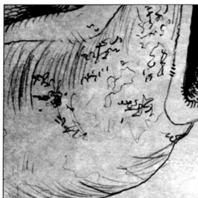
Si les investigateurs ont débuté leur visite de Bryn Celli Ddu par la pension d'Éléonor Crampton, ils ont déjà rencontré ce personnage. Le fait qu'il ait été l'assistant de Robert Stoner est la première piste qui conduit vers lui. Son identité a peut-être été dévoilée par la Vérole, Margaret Sannyhoc ou le Maboul.
En fait, John Wendish est en train de préparer son départ. Il alterne les présences à son domicile, chez Robert Stoner et avec les différents membres de la confrérie en vue de la réunion du lendemain soir. Si les investigateurs décident de le rencontrer chez lui, il dispose de quelques réponses toutes faites destinées aux curieux :
- « À quoi travaillait Robert Stoner ? Sur le fossile d'un trilobite géant. La structure calcaire a été envoyée à Dublin pour exposition »
- « Des personnages avec des cagoules de cuir ? C'est possible, certains pêcheurs des marais portent des masques contre les moustiques en été »
- « Margaret Sannyhoc ? Une pauvre fille qui n'a pas toute sa tête. Gregor Wenrec est un mari jaloux et mauvais qui peut compter sur ses frères. Je vous déconseille d'ennuyer ces gens »

S'ils le rencontrent dans la propriété de Robert Stoner, il ajoute qu'il « travaille ici, que le professeur s'est absenté et qu'il attend son retour ».

À son insu…

En revanche, si les investigateurs préfèrent pénétrer chez lui en son absence, ils peuvent faire des découvertes intéressantes :
- Dans un secrétaire fermé à clé : Les croquis d'une conque gravée de symboles étranges et de grandes cités imaginaires
- Une carte de l'île de Man (cf. p. 268)
- Un texte rédigé à la main. C'est le serment de ceux qui veulent entrer dans la confrérie (cf. *Le serment de la confrérie,* ci-contre)

Si le Maboul, ou n'importe quel membre de la confrérie, surprend les investigateurs à



entrer ou sortir de chez lui sans qu'il soit présent, John Wendish en est immédiatement alerté. Il ordonne alors la surveillance étroite des investigateurs.

Chez Gregor Wenrec

La maison de l'empoisonneur

Le nom de Gregor Wenrec est venu dans les conversations chez la Vérole et de la part de Margaret Sannyhoc. La demeure de Gregor Wenrec est bâtie autour d'un chêne mort. Les murs de pierres grisâtres sont par endroits renforcés de planches noires. D'innombrables séchoirs en bois encombrent la cour et les environs : poissons, plantes, peaux de toutes sortes,...

Gregor Wenrec est absent de son domicile la première partie de la journée. Sa porte n'est jamais fermée à clé. Si les investigateurs pénètrent chez lui, ils peuvent découvrir :

- De longues étagères supportent d'innombrables pots et fioles abritant des filtres et des potions. Il est impossible de déterminer leur usage
- Près de la cheminée, Mortiers, alambics et flasques encombrent une table sur laquelle on a récemment préparé une potion. Quelques notes griffonnées sont encore posées sur la table, à proximité d'un récipient au fond duquel stagne un liquide puant la charogne. Une connaissance en chimie peut permettre de déterminer qu'il s'agit là d'un poison réactif à l'eau. (Il s'agit du poison utilisé par Gregor Wenrec contre les Druides)

Il n'y a pas de cagoule en cuir de poisson. Gregor l'a porté sur lui durant son intervention sur l'île de Man.

Un maniaque dangereux

Plus tard dans la journée, Gregor Wenrec revient à Bryn Celli Ddu. Il y a deux jours, il était parti pour l'île de Man afin d'y empoison-



« Maboul »

Le dernier fils Wenrec

Débile excité

Ce fils idiot de « la Vérole », est le dernier des Wenrec, au sens propre comme au figuré. Lorsque sa mère, ancienne prostituée, veut insulter un marin, elle s'amuse à dire que « Maboul » est de lui ! Ce garçon de seize ans parcourt la campagne dans tous les sens et les investigateurs peuvent le croiser à toutes les heures du jour ou de la nuit.

Son état général d'extrême excitation le rend insomniaque (lui dit qu'il n'a jamais sommeil). Il a le corps agité de tremblements et les mains secouées de spasmes. Il se ronge sans cesse les ongles et recrache les rognures au fur et à mesure. Il s'arrache les cheveux à la base du cou, ce qui laisse une large zone dégarnie sur la moitié arrière du crâne, contrastant avec la longue mèche brune qu'il replace derrière son oreille droite.

Rejeté par la confrérie et par ses frères, il tente sans cesse de les imiter. On le voit capturer des corbeaux, déterrer des racines, etc. dans l'espoir de reproduire les mauvais sorts de ses frères. La nuit, c'est lui qui cloue des corbeaux vivants sur les portes de maisons.

Statistiques

Pose de pièges (50 %), incernable, neutre et excité

Toujours à réclamer des objets

Connaissance : 10 %, **Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 25 %,** Influence : 10 %, Action : 10 %

Gregor Wenrec

Rebouteux empoisonneur

Gregor fut la première recrue de John Wendish. Ce dernier a su trouver chez Wenrec un certain intérêt pour sa découverte et un soutien de poids contre l'hostilité des habitants du village. Dès l'origine, cet homme d'une soixantaine d'années fut donc le bras droit de John Wendish.

Adolescent, il a eu les doigts gelés alors qu'il était mousse à bord d'un thonier. On lui amputa l'annulaire et l'auriculaire de la main gauche avant de le renvoyer chez lui. Mais le marin qui fit l'opération laissa dépasser des bouts d'os que la chair peine à recouvrir. Été comme hiver, il porte sur le dos le haut d'une vareuse à capuchon. On le voit arpenter la campagne et ramasser des plantes dont il teste des qualités. À force de respirer les effluves émanant de ses préparations, ses poumons recrachent bruyamment des crachats brunâtres.

Il est le fils de « la Vérole » et le frère de trois autres membres de la confrérie, ainsi que de « Maboul », l'idiot du village. C'est sur son conseil que John Wendish recruta ses trois frères. Mieux valait les avoir avec soi, que d'attiser leur défiance.

En l'absence de médecin, Brun Celli Ddu fait appel aux talents de rebouteux de Gregor Wenrec. Il exerce une « médecine traditionnelle » empirique, mais quelques bons résultats lui ont assuré une certaine réputation. Parallèlement, c'est un empoisonneur craint par ses concitoyens. Si quelques-uns font appel à lui pour éliminer un renard ou de la vermine, on raconte qu'il serait capable de faire disparaître les hommes...

La vérité est qu'il parvient à fabriquer des poisons de diverses origines : plantes, poissons... En ce moment même, il empoisonne les Druides de l'île de Man avec l'une de ses préparations. En fait, c'est le seul personnage véritablement dangereux de la confrérie.

Depuis son entrée dans la confrérie, il y a deux ans, il teste une substance à base d'algues marines sur les femmes enceintes. Son objectif : modifier les fœtus afin de les rapprocher de l'état marin et proposer sa découverte au Shaman des profondeurs. Pour le moment, les trois premières femmes enceintes ont accouché d'enfants morts. Sa dernière victime est Margaret Sannyhoc.

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Magie	17
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Catégories de compétences

Connaissance : 50 %, **Savoir-faire : 75 %,** Sensorielle : 25 %, Influence : 50 %, Action : 25 %

Spécialités

Fabriquer un poison 75 %, Mythe de Cthulhu 5 %





Léoc, Deniel et Petric Wenrec
Teigneux, hargneux et rebouteux

Les trois frères Wenrec sont des fils de la vérole et frères du Maboul. Ils portent des vilaines tâches de vin en travers du visage. Léoc à même l'œil droit en partie teinté de violet. Les villageois disent qu'ils portent ainsi la marque de leur méchanceté.

Ils n'ont pas le savoir de Gregor Wenrec, mais prétendent pouvoir éloigner le mauvais sort à l'aide de figurines en cuir de poisson qu'ils brûlent. Ses figurines peuvent représenter des diables, des animaux... En fait, ils tentent de tirer partie de la situation et de la crainte qu'inspire leur frère Gregor dans le village. Ils vendent des porte-bonheur et des anti-sorts aux villageois que leur propre frère terrorise. Un cercle de magie vertueux en quelque sorte. À leur manière, ils pratiquent le chantage, l'extorsion et le racket. Mais ils sont en même temps persuadés des propriétés magiques de leurs potions et autres amulettes.

Parce qu'il valait mieux contrôler ces trois-là, ils ont été recrutés par John Wendish sur le conseil de Gregor Wenrec.

Statistiques
Persuasion (50 %), menaçants, hostiles et incontrôlables
Rebouteux menaçants
Connaissance : 10 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 25 %, **Influence : 50 %, Action : 50 %**

ner les derniers Druides, en versant le poison qu'il a préparé dans leur citerne d'eau potable. À peine rentré, il se met en contact avec John Wendish et lui fait part de la réussite de sa mission : les Druides de l'île de Man ne pourront pas empêcher l'accès au Sanctuaire.
De son côté, il est immédiatement informé de la naissance de l'enfant de Margaret Sannyhoc. Il se rend à son chevet, mais est violemment refoulé par la Vérole. Elle lui affirme que l'enfant n'est plus la fille de personne et que telle est la volonté de Dieu, malgré les potions qu'il lui a fait boire. Gregor Wenrec réplique qu'il reviendra le lendemain chercher l'enfant et qu'elle est au centre d'un destin bien plus grand !

Gregor Wenrec n'est pas enclin à répondre aux questions des investigateurs. Il peut, le cas échéant, leur prodiguer quelques soins tant qu'il ne se méfie pas d'eux. Mais s'ils se sont montrés trop curieux aux yeux de John Wendish, ce dernier aura demandé à Gregor Wenrec de les empoisonner. Pas un poison mortel, mais quelque chose qui pourra les dissuader de rester à Bryn Celli Ddu ! Selon les opportunités, l'empoisonneur pourra :
- Durant un premier soin, appliquer sur la blessure un baume qui s'insinue dans les chairs. Au bout de 21-CON heures, la vue se trouble et les gestes deviennent imprécis. La victime devra obtenir une réussite spéciale pour parvenir à effectuer la moindre action durant 24 heures
- Verser dans la carafe des investigateurs, à l'heure du repas à la pension, une préparation à base de digitaline. L'effet est immédiat : le côté gauche des victimes est fortement engourdi (malus de - 20 % aux catégories *Action* et *Savoir-faire* et mouvement limité à la marche)
- Faire respirer une effluve écœurante contenue dans une ampoule de verre. La victime est sujette à des hallucinations : paroles incompréhensibles, visages déformés,...

Chez les frères Wenrec

Trois brutes malfaisantes

Les investigateurs peuvent avoir entendu parler des frères Wenrec par la Vérole, par le Maboul ou par les villageois eux-mêmes. Mais sur ordre de John Wendish, ils peuvent également s'en prendre à l'un des investigateurs (cf. *Le traquenard,* ci-contre).
Les trois frères se partagent une grande ferme. Ils y vivent avec leurs femmes qui s'occupent des bêtes et des jardins potagers. Leurs épouses évitent de parler aux étrangers et jettent de côté des regards apeurés si on leur adresse la parole.
Selon le moment de la journée où les investigateurs se présentent, les frères peuvent être en train de réparer les clôtures, en matinée, ou préparer quelques potions, en après-midi. Le soir, ils sont regroupés dans la maison (excepté le soir de la dernière célébration).
Comme leur frère Gregor, ils ne discutent pas avec les étrangers. À l'écart de la maison se trouve une remise où il est possible de s'introduire discrètement. C'est là que les frères Wenrec réalisent leurs filtres et conservent ce qui les relie à la confrérie :
- Suspendus au plafond, les composants des sortilèges des Frères Wenrec : corbeaux morts, peaux de poissons, queue et crânes d'animaux de toutes sortes,...
- Accrochées à des clous dans les murs, des fioles, flasques et bouteilles opaques. Dans le liquide de certaines d'entre elles, on distingue des petits mouvements :Larves, insectes,... qui contribuent à leur manière aux préparations
- Dissimulée derrière une étagère, une cache abrite des cagoules en cuir de poisson (excepté si les Frères Wenrec sont à la dernière réunion de la confrérie)

Le traquenard

Vers la fin de la première journée, si les investigateurs ont fureté sans discrétion dans le village, John Wendish ordonne aux frères Wenrec une action à l'encontre de l'un d'eux. Il peut s'agir de l'impressionner afin qu'il reste à l'écart et quitte la région, de le passer à tabac, ou bien d'obtenir des informations. Les raisons de cette agression peuvent être motivées par le fait que :
- La confrérie a appris que les étrangers possèdent le Masque de Nacre. Dans ce cas, l'objet est au centre de leur demande
- Les investigateurs ont pris l'enfant de Margaret Sannyhoc sous leur protection et la confrérie souhaite qu'ils le rendent à sa mère
- John Wendish souhaite intimider les investigateurs et imagine que cela suffira à les éloigner

Sachant qu'il souhaite entrer dans la confrérie, John Wendish ou les frères Wenrec peuvent, le cas échéant, se faire aider par le Maboul pour attirer un investigateur à l'écart. Le Maboul peut prétexter qu'il existe « des rochers gravés », ou « un squelette étrange » pour intéresser sa cible et la conduire dans un coin rocailleux de la côte.
Course-poursuite, empoignade, plaquage au sol et coup de pieds résument la méthode employée par ces brutes qui se motivent et se soutiennent l'un l'autre. D'ailleurs dans la frénésie du moment, Petric Wenrec peut aller jusqu'à coudre littéralement un lambeau de cuir de poisson sur l'avant-bras de l'investigateur ! « Un souvenir de Bryn Celli Ddu ! ». Magie de bouseux ! Mais très rapidement, la blessure s'infecte et la fièvre frappe l'investigateur. Le problème est véritablement médical et handicape l'investigateur jusqu'à ce qu'il soit soigné. (cf. *Plaies infectées,* p. 163)

Chez Carl Kernin

Un fossoyeur impatient

C'est le fossoyeur du village qui a enseveli les enfants décédés. C'est également lui qui nourri Ben Oliver, le pêcheur rendu fou, dans sa cave (cf. *Ben Oliver,* ci-contre). Sa maison se trouve à proximité de son atelier de salage de poisson. Dans un long bâtiment plutôt étroit, il entrepose plusieurs fûts de sel et des caisses de poissons salés, en attente de partir pour Liverpool ou Dublin.

Les investigateurs peuvent le trouver dans le cimetière à creuser des tombes, chez Ben Oliver, chez Robert Stoner (cf. *En suivant Carl Kernin,* ci-dessous) ou simplement chez lui, à saler son poisson en récitant quelques vers d'Oceanus. Au fil de la conversation, les investigateurs peuvent apprendre que :

- Il y a eu beaucoup d'enfants mort-nés au village. Gregor Wenrec n'est pas parvenu à les sauver tous. Mais pour Margaret Sannyhoc il espère que ça sera différent
- Si tout va bien, les habitants devront se trouver un nouveau fossoyeur. « Pourquoi ? Ben parce demain c'est fini tiens, je compte pas rester toute ma vie ici ! »
- Ça serait bien si on pouvait vivre au fond des mers. « C'est plein de lumières. Comment je le sais ? Heu... ben en rêve quoi ! »

En suivant Carl Kernin

Chaque matin, Carl Kernin va nourrir Ben Oliver chez lui. Mais surtout, il tourmente le malheureux en lui récitant les vers d'Oceanus et s'amuse de voir dans quel état de détresse il peut mettre cet homme (cf. *Chez Ben Oliver,* ci-dessous). S'il est surpris par les investigateurs, Carl Kernin tentera de se justifier : Ce n'est pas sa faute, il n'a pas supporté de voir la créature du réservoir, lui ne fait que lui apporter à manger, ce sont les autres qui l'ont obligé,... Qui sont les autres ? Il n'en dira pas plus.

Le premier soir, Carl Kernin, impatient, ne peut s'empêcher de rendre visite au Shaman Profond. Il enfile sa cagoule et reste une heure devant le réservoir sans parler, fasciné par les images des grands fonds que projette le Shaman Profond dans son esprit.

Chez Ray « l'Estropié »

C'est l'un des pêcheurs qui a rapporté la conque à John Wendish. Il vit seul avec sa femme. Cette dernière ignore totalement son implication dans la confrérie. Si les investigateurs insistent un peu, ils peuvent apprendre que :

- John Wendish a ordonné à Ray d'aller chercher un bateau à la ville voisine. Il sera de retour demain soir (ou ce soir selon le jour de la rencontre)
- Elle ignore comment, mais Ray a dit que « quand je reviendrai avec le bateau, nous n'aurons plus jamais de problème »
- Il y a plus d'un an, elle l'a surprise en train de coudre des morceaux de cuir de poisson ensemble. Quand elle lui a demandé ce qu'il fabriquait, il lui a dit que c'était un sac (il confectionnait sa cagoule)
- Robert Stoner a racheté la conque un très bon prix. Mais Ben Oliver n'était pas d'accord sur le partage de l'argent. « Le bateau était à son mari, alors c'est normal qu'il ait une plus grosse part, non ? »

Chez Ben Oliver

Des traces sur les murs

Deux pistes conduisent chez Ben Oliver : c'est l'un des pêcheurs qui a ramené la conque et Carl Kernin, le fossoyeur, vient ici une fois par jour, le matin.

La maison a l'air abandonnée. Les herbes folles ont envahi le bas des murs, jusque sous la porte d'entrée. Un désordre complet règne à l'intérieur de la maison. Les objets les plus usuels ne sont pas à leur place : la vaisselle salle est dispersée dans la chambre, des vêtements sont étendus un peu partout, une multitude de petits ustensiles sont répandus sur le sol (Couverts, outils, papiers,...).

Mais, plus étrange encore sont les larges taches sur les murs de chaux. Quelqu'un a nettoyé les murs en essayant de faire disparaître les tracés au fusain qui s'y trouvaient ! Il est impossible de déterminer les motifs d'origine. En fait, Ben Oliver avait tenté de reproduire les dessins de la conque et Carl Kernin les a effacés.

Un captif à demi-fou

Au bout de plusieurs minutes à explorer les lieux, les investigateurs perçoivent le craquement du bois ! Il semble venir des murs et plus précisément du sous-sol. Dissimulée par un coffre de marin une trappe conduit à une cave humide et sombre d'où se dégage une odeur pestilentielle. C'est là que vit le malheureux Ben Oliver. Vêtu seulement d'un sac de toile il vit dans la crasse et dans ses propres excréments, dont il se sert pour dessiner sur les murs des symboles étranges (toujours ceux de la conque).

Nourri depuis plusieurs mois par Carl Kernin, c'est à lui que Ben Oliver pense avoir à faire. Et son intention est de tuer celui qui le tourmente depuis si longtemps. Il s'est caché derrière l'escalier et si un investigateur entreprend de descendre, il se jette sur lui avec la rage d'un dément. Avec une violence inouïe, il entraîne sa victime dans sa cave et essaie de l'étouffer en lui plaquant le visage contre le sol boueux ! Il faut plusieurs hommes pour maîtriser le forcené.

Ben Oliver n'a plus ses esprits et tient des propos désordonnés :

- Les signes, comme sur la conque, pour conjurer le sort !
- Ray ! C'était mon bateau, je ne dois à rien à l'Estropié (cf. *Ray l'Estropié,* ci-contre)
- Il parlait dans nos têtes et j'ai vu sous la mer (cf. *Le Shaman Profond,* p. 263)
- Carl veut me mettre en terre, mais nous irons tous les deux !

Cette dernière phrase résume le dernier dessein de Ben Oliver. Il projette de tuer Carl Kernin lorsque ce dernier lui jettera sa ration quotidienne. Cet assassinat se produit le deuxième jour. Ben Oliver va ensuite se cacher sur le site des pierres levées, dans l'espoir « d'échapper aux créatures des grands fonds ».

Les membres disparus de la confrérie

Chez Irwin Winfall

Les investigateurs ont rencontré Irwin Winfall dans le phare de Bryn Celli Ddu (cf. p. 244). Il possédait un antique pistolet de marine non chargé.



Carl Kernin

Fossoyeur anxieux

Le fossoyeur du village est un grand échalas tout maigre aux vêtements tous larges et trop courts. Il porte en travers de la mâchoire une profonde cicatrice souvenir d'une nuit de bagarre à Liverpool et qui lui met le menton sur le côté. Il exerce deux professions : fossoyeur et saleur de poissons.

C'est un grand nerveux rendu anxieux par l'imminence de la dernière réunion de la confrérie. Il a de plus en plus de mal à rester discret et commence à parler un peu trop. Il porte toujours dans sa besace la cagoule de cuir de la confrérie, tant il craint de l'oublier le moment venu.

Dans la journée, il recevra la visite du bourgmestre qui lui commandera de creuser quelques tombes d'avance. Cette nuit, la tempête a probablement fait quelques victimes.

Lors d'un voyage à l'île de Man, il a appris quelques vers d'Oceanus. Il a oublié le reste, mais récite parfois ceux dont il se souvient avec lesquels il tourmente Ben Oliver.

« Venant des vallées sans nom, loin dans les profondeurs,
De collines et de plaines qu'aucun homme ne saurait connaître,
La houle mystérieuse et les vagues maussades
Suggèrent, tels des thaumaturges exécrés,
Un millier d'horreurs, grandes en épouvante,
Contemplées par des ères depuis longtemps oubliées. »

Statistiques

Salage des organismes vivants (50 %), anxieux, neutre et défaitiste



Ray « l'Estropié »

Son surnom lui vient d'un accident de pêche au cours duquel il s'est brisé la jambe et déchiré la peau du crâne. Son tibia s'est ressoudé vers l'intérieur de la jambe, plaçant son pied droit presque à l'envers de la normale. Un vilain bonnet cache son cuir chevelu. Il ne l'ôte jamais, par peur que la peau de son crâne ne glisse à nouveau.

Avec Ben Oliver, il a remonté la conque et l'a vendu à Robert Stoner. Quelque temps plus tard John Wendish lui a proposé d'entrer dans la confrérie pour deux raisons : l'empêcher de continuer à raconter l'histoire de la conque au risque d'attirer les curieux et surtout pour avoir un homme de main pour lequel le chef de la confrérie n'a aucune considération.

Un différend sépare toujours les deux pêcheurs. Au prétexte que le bateau lui appartenait, Ben Oliver a pris plus que la moitié de l'argent de Robert Stoner pour la conque. Ray continue à réclamer sa part sur cet argent (il a même fouillé sa maison), même si le malheureux Ben Oliver est aujourd'hui bien incapable de l'entendre.

Ray « l'estropié » est limité autant physiquement qu'intellectuellement. Il y a peu de chance que les investigateurs le croisent, car il a été envoyé au village voisin pour chercher un bateau assez grand pour transporter le réservoir du Shaman Profond. Cependant, si on l'interroge, il s'enfonce dans des explications vaseuses en essayant de mentir « La conque on l'a vendue, mais après il en voulait plus ! Alors, il a fallu qu'on la remette à l'eau ».

Il sera de retour le second soir avec un grand bateau à la propriété de Robert Stoner.

Statistiques
Navigation (50 %), soumis, hostile et froid

Ses parents vivent avec lui dans la même maison. Si la mère garde le silence, son père, William, peut répondre aux questions des investigateurs et leur apprendre que :

- Son fils s'est absenté hier après-midi. Il est parti en compagnie de Barry (également un personnage rencontré dans le phare), qui habite quelques maisons plus loin. Ils allaient souvent à la pêche ensemble
- Il était collectionneur d'armes de marine. Il possède quelques armes à feu et des sabres accrochés au-dessus de la cheminée (mais toujours aucune cartouche). Des fois, Barry voulait lui acheter une arme, mais Irwin refusait toujours
- Depuis quelque temps, il rangeait et triait ses affaires. C'est une manie que son père ne lui connaissait pas. Il se préparait pour partir « dans quelques jours ». Je vous demande bien pour aller où…

Un père au désespoir

Perspicace, le père retourne quelques questions : Vous l'avez rencontré ? Où ? Au phare ? Il y est toujours ? Si la conversation s'oriente dans cette direction, William Winfall va chercher un bateau pour se rendre jusqu'au phare à la recherche de son fils. Il trouve sur place le chalutier coulé et entre dans une fureur noire. Cinq heures plus tard, il est de retour à Bryn Celli Ddu, ameute le bourgmestre pour qu'on entreprenne des recherches (qu'il poursuivra tout seul même à la nuit tombée) et surtout s'en prend aux investigateurs : Quand avez-vous quitté mon fils ? Avez-vous revu Barry ? Etc. Son attitude a pour effet de renforcer la méfiance de certains habitants envers les investigateurs (cf. *Réactions des villageois,* p. 251).

Chez Barry

Barry est l'un des personnages que les investigateurs ont croisé dans le phare de Brun Celli Ddu (cf. scénario 1). Il vivait seul et les investigateurs ont tout le loisir de fouiller sa maison, s'ils parviennent à y pénétrer discrètement (dans le cas contraire, cf. *Réactions des villageois,* p. 251).

- À ses heures Barry était sculpteur sur bois. Dans son atelier, on peut découvrir de bien étranges réalisations : des conques de bois grosses comme des bûches, gravées de motifs étranges
- Au-dessus d'un petit meuble de bois, deux coupures de presse sont accrochées au mur. La première est la même que celle trouvée la pension (cf. *Les murs ont des yeux,* p. 254), la seconde est reproduite ci-dessous.

> **Une pêche miraculeuse**
>
> Deux pêcheurs du petit village de Bryn Celli Ddu (Anglesey) ont fait une prise bien curieuse. Un mollusque géant de deux mètres de diamètre s'est pris dans leurs filets et les deux hommes ont peiné à le ramener au port. Interrogé sur l'origine de cette conque mystérieuse, les deux pêcheurs ont simplement indiqué qu'ils pêchaient toujours dans les mêmes eaux et que de mémoire de Gallois, on avait jamais vu ça !
>
> *« En fait, corrige un éminent historien de l'île de Man, certaines histoires anciennes rapportent l'existence de conques géantes, migrant à travers la mer d'Irlande et s'échouant parfois sur les côtes ».*

Chez Brandon

Les investigateurs ont croisé Brandon dans le phare de Brun Celli Ddu (cf. *Brandon et Barry,* p. 247). Il a également disparu durant la tempête. Il vivait seul avec sa vieille mère. La pauvre femme est à demi sénile et ne sera d'aucune aide. Elle se contentera de répéter que son fils va revenir, sinon qui s'occupera d'elle ? Il n'y a rien à découvrir à cet endroit.

Les pierres levées

Le site est détruit

À une heure de marche vers l'est se trouve un tertre d'une douzaine de grandes pierres constituant une antique chambre funéraire. Le site se trouve à quelques dizaines de mètres de la mer, au creux d'un petit vallon. La tempête de cette nuit a projeté des paquets de mer qui ont abattu les pierres et noyé cet endroit. Il stagne une large retenue d'eau trouble d'à peine cinquante centimètres de profondeur.

Une étrange pierre brisée

Entre les plus grandes pierres abattues, on peut deviner les fragments d'une pierre qui n'a rien à voir avec la construction. Les morceaux sont plus étroits et formaient un ensemble que l'on peut estimer à quatre mètres. L'un des fragments est percé d'un trou. Cela ressemble aux éclats déjà observés dans les sous-sols du phare (cf. p. 246). Personne au village ne connaît l'utilité de cette pierre (seuls les Druides qui arriveront le deuxième jour en connaissent l'usage).

Les gravures

Certaines pierres portent des gravures anciennes. Le temps et la proximité de la mer ont en partie détérioré les dessins, mais il est possible d'en deviner quelques-unes :

- Trois jambes formant une étoile à trois branches : un triskel, symbole de l'île de Man
- Des gravures entrelacées aux motifs des sociétés celtiques et druidiques
- Une étoile à cinq branches : un érudit en sociétés celtiques pourra révéler que le pentagramme n'est pas un symbole celte, mais n'en tire aucune conclusion hâtive

Un corps sans visage !

Entre le site et la mer, les investigateurs peuvent faire une effroyable découverte. Cette nuit, la mer a rejeté sur le rivage le corps d'un membre de la confrérie : Brandon, éventuellement rencontré la nuit dernière dans le phare. Le fait de découvrir qu'il n'a plus la peau de son visage peut faire perdre 0/1D3 points de SAN aux investigateurs. Au début, on peut penser que la mer l'a déchiré sur un rocher. Mais une analyse plus poussée permet de se rendre compte que le visage du malheureux a été découpé ! (1/1D3 SAN).
Averti, le bourgmestre organise le rapatriement du corps à Bryn Celli Ddu et demande à Carl Kernin de préparer une tombe.

Que faire si...

... les investigateurs décident d'explorer chacune des pointes du pentagramme ?
Dès le premier site, le gardien place sur leur chemin un autre envoyé par les Druides de l'île de Man. Son bateau arbore ostensiblement le pavillon rouge. Interrogé, il révèle qu'il est venu s'assurer de l'état des pierres, mais qu'il déplore la destruction du site de Bryn Celli Ddu. Il indiquera enfin qu'il doit retourner rapidement au centre de la mer d'Irlande afin d'aider ses maîtres à y affronter l'inévitable. Le druide leur précise qu'une seule pointe détruite suffit à détruire la magie.

Les visiteurs de l'île de Man

Un bateau accoste au port

Vers le milieu de l'après-midi du second jour, deux visiteurs arrivent à leur tour à Bryn Celli Ddu. Le bateau porte un petit insigne rouge portant le symbole de l'île de Man. Ce sont des druides. Ils ne parlent à personne et se rendent directement sur le site. Leur mission est de reconnaître l'état des pierres levées et de rendre compte aux Druides de l'île de Man. Les deux hommes ont bu l'eau de leur citerne, empoisonnée par Gregor Wenrec, mais ignorent qu'elle est la source de leur mal. Ils sont diminués et incapables de tenir tête à la confrérie, mais là n'est pas leur ambition, d'ailleurs ils ignorent, pour le moment, son existence.

Rencontre avec les investigateurs

Si les investigateurs se rendent au site des pierres levées le gardien peut éventuellement faire coïncider leur visite avec celle des Druides (cf. *Les pierres levées,* ci-dessous). Sinon, cette rencontre peut avoir lieu lors de leur retour au village. Ils ne vont pas d'eux-mêmes vers les investigateurs, mais s'ils sont abordés, ils répondent à quelques questions :

- À propos de la raison de leur présence ici, Craig Fergus répondra qu'il vient étudier les pierres levées. Il semble affecté de les savoir tombées, mais il ne révèle pas pourquoi
- Son disciple et lui-même sont malades, mais ne dira rien sur l'état des Druides de l'île de Man
- Si l'existence du Masque de Nacre est évoquée, ou s'il est fait référence à une pierre brisée d'où s'est échappé un « chant », il demandera quelques précisions, puis indiquera qu'il doit demander son avis au Grand Druide. Il ignore de quoi il s'agit précisément, mais soupçonne que cela est en lien avec les pierres levées
- À quoi pouvaient servir les vestiges des pierres brisées avec un trou ? Autrefois, ces pierres étaient suspendues par des tendons ou des crochets. On raconte que les anciens frappaient ces pierres qui se mettaient à résonner pour accompagner le chant des Druides

Aux prises avec la confrérie

Après leur visite aux pierres levées, les Druides repartent vers le port. Crowen McKavel, le disciple, prépare leur embarcation pour l'île de Man, tandis que la Vérole reconnaît Craig Fergus et menace de révéler sa présence à son ex-épouse s'il ne l'écoute pas. Elle le conduit jusqu'auprès de Margaret Sannyhoc avec l'intention de lui vendre l'enfant ! (cf. *Que va-t-il arriver à l'enfant de Margaret Sannyhoc, p.* 255)
Coïncidence, tous les frères Wenrec surgissent dans la maison à ce moment-là. Ils kidnappent le Druide et l'emportent avec l'enfant jusqu'à la propriété de Robert Stoner. Là, le Druide est enfermé dans une cave, tandis que la confrérie qui se réunit le soir venu déterminera le sort d'Anny Sannyhoc.
Désemparé, le jeune disciple peut se tourner vers les investigateurs pour retrouver la trace du Druide, sinon se mettre à sa recherche seul. Il ne repartira pas sans lui.

La Propriété de Robert Stoner

Une maison sur l'abîme

Elle se trouve à trois kilomètres en suivant la côte vers l'ouest. Un petit muret de pierres entoure un terrain de trois hectares où l'herbe folle ondule rapidement sous le vent.



Ben Oliver

Il a remonté la conque avec Ray « l'estropié ». John Wendish l'a fait entrer dans la confrérie pour les mêmes raisons que Ray : disposer d'hommes de main. Mais pour Ben Oliver, les visions du shaman Profond ont viré au cauchemar !
Incapable de concevoir qu'une créature marine puisse parler dans son esprit, Ben Oliver est devenu fou. Il vit désormais prostré, sale et à demi nu dans la cave de sa propre maison, se nourrissant du poisson séché que lui apporte Carl Kernin, le fossoyeur, et buvant l'eau de ruissellement qui s'écoule le long des murs. Pour ajouter à son malheur, Carl Kernin tourmente le pauvre fou en lui récitant des vers d'Oceanus, dont il n'a retenu que deux phrases qu'il ressasse : « *Un millier d'horreurs, grandes en épouvante, contemplées par des ères depuis longtemps oubliées* ».
L'homme mélange délire et vérité. Il est bien difficile de faire la part des choses.

Statistiques
Bagarre (25 %), obsessionnel, hostile et délirant

La vérité sur les pierres levées

Les sites de pierres levées indiqués sur la carte sont tous authentiques, y compris leur disposition en pentagramme. Par souci du détail, voici quelques précisions :

Kingside Hill - La pointe Nord-Est
Non loin d'Édimbourg. Le site de 300 mètres de diamètres est composé de 30 pierres dressées. Époque estimée : 1 500 avant J.-C.

Castelrigg Circle - La pointe Est
Situé à Cumbria. Le cercle de pierres avait probablement une vocation astronomique. Époque estimée : 3 000 avant J.-C.

Bryn Celli Ddu - La pointe Sud-Est
Situé à Gwynedd, au Pays de Galles. Un tertre abrite une chambre funéraire où l'on a retrouvé des ossements et des gravures géométriques. On ignore la nature des cérémonies qui se déroulaient ici. Période estimée : 2 000 avant J.-C.

Newgrange - La pointe Sud-Ouest
Situé à Meath, en Irlande. Ce tumulus géant est l'un des plus imposants monuments préhistoriques d'Europe. Il est bordé de 90 pierres posées à plat bout à bout. Sur les 35 monolithes qui encerclaient le tumulus à l'origine, il n'est reste que 12. Vers le IVe siècle, il est devenu la sépulture des rois de Tara.

Au début du XXe siècle, on ignore encore tout de sa fonction astronomique. Période estimée : 3 200 avant J.-C.

Ballachroy - La pointe Nord-Ouest
Situé à Kinture, en Écosse. C'est un site astronomique, constitué d'une sépulture et de trois pierres levées. Période estimée : 1 800 avant J.-C.

À l'intérieur du pentagone constitué par les cinq sites précédents se trouve le site de Castel of the Heights, le Château des Hauteurs, également appelé Curtain Wall.

Cashtakl Yn Ard - Au centre du pentagramme
Situé sur l'île de Man. Une quinzaine de pierres levées. Les pierres centrales forment un genre de portail triangulaire.



Craig Fergus
ex-époux d'Éléonor Crampton

Le plus vieux des deux druides, il est âgé de quarante-cinq ans. Il porte la robe de lin traditionnelle à capuchon. Il a les traits tirés d'un homme luttant contre la maladie et la douleur. Par moments, il se tient l'estomac en silence, fouille dans son sac à la recherche d'un calmant qu'il ingurgite bien vite. Ce n'est pas un médicament, mais cela fait taire la douleur en attendant un remède.
Il est l'ovate (cf. *La société des Druides*, p. 268) d'Angus Sergham, le grand Druide de l'île de Man. Il connaît en particulier ses poèmes et si l'on cite les vers d'Oceanus en sa présence, il reconnaîtra immédiatement l'œuvre de son maître.
Mais il est surtout l'ex-époux d'Éléonor Crampton. Il n'est jamais revenu à Bryn Celli Ddu depuis sa séparation, mais est le seul homme capable de reconnaître les lieux. Il fait tout pour éviter de croiser son ex-femme.
Il possède une carte du grand pentagramme en mer d'Irlande semblable à celle que les investigateurs ont pu trouver sur Robert Stoner (cf. p. 244).

Statistiques
Druide érudit (50 %), passionné, amical et vaillant
Supporte les douleurs du corps et de l'âme
Connaissance : 50 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 25 %, **Influence : 50 %**, Action : 10 %

La confrérie est présente dans les murs seulement à certains moments :
- Le premier soir, Carl Kernin se présente devant le Shaman Profond durant une heure (cf. *En suivant Carl Kernin*, p. 259)
- Le second après-midi, John Wendish vient travailler dans le bureau de Robert Stoner
- Le second soir, toute la confrérie se réunit pour quitter les lieux

Le reste du temps, la propriété est fermée et seule une effraction permet d'entrer. En revanche, en descendant de la falaise par les rochers, les investigateurs peuvent découvrir le quai et le moyen de pénétrer discrètement dans les caves.

Le bureau de Robert Stoner

La nuit de la tempête, et se sachant découvert, John Wendish a brûlé les notes et documents de travail de Robert Stoner : rien ne doit subsister de l'existence du Shaman et de la conque. Il a tout jeté dans la cheminée et un investigateur perspicace saura déterminer que ce bureau a été en grande partie vidé de son contenu.
Cependant, quelques extraits fragmentaires ont été épargnés par les flammes (cf. *Les fragments des notes de Robert Stoner*, ci-contre). Ces documents peuvent être retrouvés par un investigateur (*indice dissimulé*). Ils offrent des informations partielles sur ce qui est arrivé à Robert Stoner, depuis qu'il a trouvé la conque, jusqu'à la nuit précédant son départ pour le phare.

La créature dans le réservoir

C'est dans les caves des sous-sols que les investigateurs peuvent découvrir leur pire ennemi : un Shaman Profond. Celui-ci se dissimule dans l'opacité du liquide jaunâtre et il faut un œil attentif pour deviner sa présence. Il se cache ! C'est en tout cas la seule réponse valable à son attitude immédiate. Il ne répondra pas tout de suite aux sollicitations des investigateurs. Mais au bout d'un moment, il finit par poser sa main palmée contre la vitre du réservoir. Il attend qu'un humain fasse de même de son côté pour lui parler ! Perte de 1/1D6 points de SAN lors de la première vision de ce spectacle.

La propriété de Robert Stoner

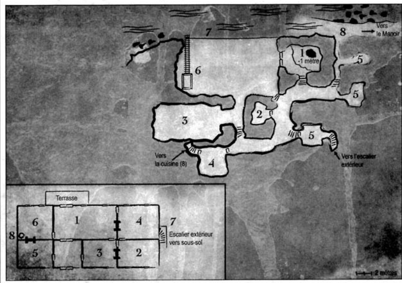
C'est une maison récente qui ne comporte qu'un seul étage. Elle est bâtie sur un réseau de caves descendant jusqu'à la mer, ancien repère de trafiquants.

Premier niveau

1 Salle à manger. Une grande table, huit chaises et un vaisselier. À une extrémité de la table, deux couverts sont dressés en permanence (Robert Stoner aimait gagner du temps)
2 Bibliothèque. Une grande quantité de livres scientifiques et de traités de l'évolution animale, mais aucune information destinée aux investigateurs
3 Le bureau (cf. *Le bureau de Robert Stoner*, ci-dessus)
4 Chambre 1. Un lit, une armoire et un coin de toilette
5 Chambre 2. Un lit, une armoire et un coin de toilette
6 La cuisine et la réserve. Les ustensiles indispensables et quelques provisions dans le garde-manger. La réserve d'eau potable est située dans l'épaisseur du mur
7 Un accès à la cave
8 Un accès à la cave

La cave

1 La cave de la conque (cf. *La conque*, p. 265)
2 La cave où le Druide est maintenu captif. Gregor Wenrec garde la clef de la porte.
3 Une vaste salle servant de pièce de réunion à la confrérie
4 La réserve des outils : gaffes, filets, flotteurs, pelle, pioche, cordes,...
5 Des caves inoccupées
6 Le laboratoire. C'est qu'ici est entreposé le réservoir du Shaman Profond. Des rails permettent de le faire glisser jusqu'au quai. Puis des treuils peuvent le hisser jusque sur le pont d'un bateau
7 Le quai où vient accoster le navire de la confrérie le dernier soir
8 Une pente descend dans la mer. Une barque est tirée au sec.



L'histoire du Shaman Profond

Après que les investigateurs aient découvert la créature dans le réservoir, celle-ci va tenter d'entrer en contact mental avec l'un d'eux. Elle prend un risque, car la personne peut réagir autant par la peur que par la curiosité.
Au bout d'un long moment, si aucun investigateur ne se risque à poser sa main devant la sienne, elle entre en contact malgré tout. La première prise de contact de la créature peut se traduire ainsi : « Humain, ne soit pas effrayé. Je suis seul, désarmé et blessé. Aide-moi humain ».
L'instant de surprise passé, le Shaman entame le dialogue avec les investigateurs.
En résumé, les éléments qu'il prend à son compte sont :
- Alors qu'il voyageait dans la conque pour retrouver un masque, il a été pris par les hommes et rapporté ici. Il ignore il y a combien de temps
- Stoner l'a sauvé, mais Wendish veut en savoir plus
- Il est gravement blessé et incapable de repartir seul



Crowen McKavel

Ce jeune disciple de vingt ans ne porte pas la robe, mais des habits de toile grossière et un béret à carreau qu'il tient de son père, un écossais. Sa jeunesse lui fait mieux supporter les effets du poison et il soutient Craig Fergus dans ses efforts.
Dévoué, il ignore tout du passé de son compagnon dans ce village. D'ailleurs, il ignore pratiquement tout de cette histoire, des Profonds et même du rôle des Druides en mer d'Irlande.

Statistiques
Druide perspicace (50 %), dévoué, amical et suiveur
Avide d'apprentissage
Connaissance : 25 %, Savoir-faire : 25 %, **Sensorielle : 50 %**, Influence : 10 %, **Action : 50 %**



Le Shaman Profond

Dans les sous-sols de la propriété de Robert Stoner se trouve un grand réservoir de verre bardé de fer. Il contient un fluide jaunâtre chargé de salissures. C'est ce fluide que respire le Shaman des Profondeurs. La plupart du temps, la créature est allongée dans le fond du réservoir, invisible à un œil non exercé.
Robert Stoner et son assistant, John Wendish, l'ont maintenu en vie en la plaçant dans le réservoir empli d'un mélange d'eau de mer et du fluide étrange qui s'échappait de la conque. Mais la créature a subit malgré tout de forts traumatismes respiratoires et sanguins. Elle est aujourd'hui gravement handicapée et peut à peine se déplacer. Ses membres inférieurs la font terriblement souffrir. Elle est contrainte de régulièrement aller en surface pour se forcer à respirer de l'air, qu'elle l'expulse par ses branchies en gémissant.

Physionomie

Son corps est flétri et brun comme le serait un fruit sec. Ses pattes antérieures, atteintes d'un genre d'arthrite, sont douloureusement resserrées. Nager lui est une torture. Son visage est celui d'une baudroie desséchée. Ses yeux placés sur chaque côté du crâne sont injectés d'un sang jaunâtre et semblent fixer le vide. Aux traumatismes multiples s'ajoute la cécité ! Son corps est couvert d'étranges marques rituelles ressemblant à des brûlures. Est-il possible qu'un feu sous-marin puisse permettre de telles marques ? Mystère.

Comportement

Mais ce portrait d'une misérable créature cache en fait un redoutable et dangereux manipulateur. Il va se faire passer pour une victime, proposer aux hommes de leur pardonner, mettre en garde contre des dangers imaginaires,... Dans un seul but : influencer les décisions des investigateurs ! Dans la mesure où il ne s'agit pas d'un humain, un test de *Psychologie* ou *Perspicacité* se révèle inefficace.
En simulant la peur des hommes et en suscitant la pitié, il a déjà commencé à tromper ses visiteurs. Le Shaman Profond va ainsi « apprivoiser » les investigateurs. Dans sa mise en scène, il ne souhaite pas faire le premier pas, mais compte bien sur la curiosité maladive des hommes pour établir le contact. Ensuite, il leur révèle une grande partie de ce qu'ils veulent savoir.

Parler dans les esprits

Il est capable d'établir un lien mental avec son interlocuteur. Cette compétence lui donne la possibilité de sonder partiellement les esprits et de deviner si on lui dit la vérité ou si on lui ment. Il peut ainsi agir à sa guise.
Quel que soit le POU de l'investigateur concerné, le shaman peut s'adresser à lui. Il ne lui parle pas, mais lui envoie des sensations et des images qui, interprétées par le cerveau, se transforment en concepts assimilables à des mots. Puis, il envoie le même message aux autres investigateurs éventuellement présents, car il considère qu'il est important qu'ils vivent tous la même expérience. Il fera toujours des « phrases » très courtes.

Objectifs

Son unique objectif est d'ouvrir le Sanctuaire Profond de l'île de Man. Tout ce qu'il entreprend doit servir ses plans dans ce sens. En l'occurrence, avant l'arrivée des investigateurs, il a déjà :
- Manipulé la confrérie et obtenu qu'elle envoie Gregor Wenrec empoisonner les Druides de l'île de Man dernier rempart mental du Sanctuaire
- Fait envoyer des hommes au phare pour y récupérer le Masque de Nacre
- Demandé à la confrérie de lui fournir un bateau. Il se sait incapable de nager et doit rejoindre le Sanctuaire de l'île de Man pour la prochaine grande célébration

Vis-à-vis des investigateurs, leur mise en confiance lui permet de :
- Éviter de se faire éliminer dès leur première rencontre
- Prendre le temps de connaître leurs objectifs et réagir en conséquence
- S'assurer l'appui d'un second groupe d'humains si le premier venait à flancher
- Être capable de faire s'affronter les deux groupes d'humains si les événements tournent à son désavantage. D'ailleurs il se méfie de Gregor Wenrec, capable d'inventer des poisons ou d'élaborer des breuvages qui pourraient changer un fœtus en Profond

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	20	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	- 2
Points de Magie	20
Points de Vie	6

Catégories de compétences
Connaissance : 50 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 50 %, **Influence : 75 %**, Action : 10 %

Spécialité
Manipulation 75 %

Les fragments des notes de Robert Stoner

Premier extrait
La créature semble avoir été gravement...
Nous avons mélangé son liquide avec...
Elle a survécu ! Elle nous observe d'un...
Elle ne manifeste aucun signe d'intellig...
Nous ignorons pour le moment si elle...
ou bien si elle un représente une esp...
Les symboles gravés de sa conque mér...

Second extrait
L'attitude de John à l'écart de la créat...
Je suis moi-même déçu que le contac...
J'ai peur que le pauvre garçon ne se...
J'ai tenté de le raisonner et de lui exp...
Je pense qu'avec le temps, il se fera...
Cette créature est déjà un spécimen...
Nous avions trop espéré à vouloir...

Troisième extrait
J'ignore depuis combien de temps...
Peut-être depuis plusieurs mois, et...
Mais j'ai la preuve cette fois-ci qu...
Cette assemblée, ou confrérie, com...
Regroupe probablement des habit...
Mon assistant semble diriger ces ré...
J'ignore combien ils sont, mais cet...

Quatrième extrait
Ils sont fous. Ils croient célébrer un...
Ils portent des cagoules en cuir de p...
J'ignore s'ils veulent éviter d'être re...
Je sens qu'ils veulent obtenir quelq...
Pourquoi tourmentent-ils ainsi cette...
Cette nuit, j'assisterai à la réunion...
J'essaierai ainsi de connaître leur de...

La vision du Shaman Profond

Ce souvenir est ancien et confus. Puis l'image se précise.
C'est une grande salle où trône une créature marine monstrueuse.
À ses pieds, des créatures aquatiques portant des masques lui rendent hommage. Puis, guidée par une créature marine semblable à lui, une procession d'hommes entre dans la caverne et s'aligne respectueusement.
Soudain, des cris jaillissent de toute par et les hommes attaquent! Des combattants surgissent de couloirs sombres et massacrent les créatures. La procession des hommes lance des chants et les rochers s'abattent tout autour de lui. Il fuit, abandonnant son masque sur le sol.

Conseil au gardien

Le cas échéant, le gardien peut inventer des visions complémentaires pour finir de convaincre l'investigateur qu'il est bien un Profond en pénitence sur la terre:
• Visions de Profonds repentis qui retournent chez eux
• Souvenirs d'une vie sous les flots
• Vision de Sanctuaires dédiés à Dagon où les jugements sont rendus

La mise à l'épreuve de Dagon peut intervenir à n'importe quelle moment: durant le final de ce scénario, sinon dans la troisième partie (ce qui peut réserver quelques surprises). Elle peut se manifester de plusieurs manières: message envoyé par le Shaman Profond qui rappelle ses origines à l'investigateur et lui promet le salut, crise de conscience de l'investigateur, dilemme à trancher en faveur d'un camp. Si l'investigateur décide de rallier le camp des Profonds, l'intrigue peut prendre une tournure totalement imprévisible,...

Condamné par Dagon

« C'est une assemblée qui te fait face. Les visages tournés vers toi montent jusqu'au sommet d'une vaste coupole. Ils n'ont rien d'humain. Un réflexe et tu cherches ton souffle! Tu respires de l'eau... tu es comme eux: un résidant des profondeurs océanes.
La sentence tombe. Tu es condamné à vivre une existence sur la terre, à respirer de l'air! Les juges rappellent que dans sa grande sagesse, Dagon te mettra un jour à l'épreuve pour abréger cette peine. »

• Wendish se sert de lui pour regrouper des humains. Il lui demande de montrer les visions des grandes cités sous-marines dans leurs esprits
• Il leur fait croire qu'ils partiront pour Y'hanthlei, la cité des mille colonnes et qu'ils vivront éternellement
• Stoner avait compris cela et il est parti chercher le masque qu'ils veulent pour l'offrir à Dagon. Il va revenir bientôt

Son histoire a des aspects authentiques afin que les investigateurs soient enclins à le croire, sinon à douter de ce qu'ils savent déjà.

Secrets et manipulations

Pour prouver sa bonne foi, il est prêt à révéler aux investigateurs certains secrets de la Confrérie. Il ne dévoile pas tout à la fois, mais demande aux investigateurs de vérifier ses dires ou d'agir avant qu'il ne soit trop tard, puis de revenir. S'il se produit plusieurs allers-retours entre cette cave et Bryn Celli Ddu, c'est que le Shaman aura réussi à manipuler les investigateurs!

• Trouvez Sannyhoc. La femelle humaine attend un enfant humain, mais ils le veulent (cf. *Margaret Sannyhoc,* p. 256)
• Un pêcheur venait ici. Mais il vient plus. Wendish dit qu'il est parti, mais je sais qu'il ment (cf. *Ben Oliver,* p. 259)
• Les pierres des hommes. Il faut savoir si Wendish a pu abattre les pierres des hommes (cf. *Les pierres levées,* p. 260, il veut savoir si Dagon a pu abattre le Grand Pentagramme)

Une vision du passé

Enfin, il tente de savoir si « des hommes venus du centre de la mer sont ici » (les Druides). C'est mieux si ce sujet est abordé en premier par les investigateurs. Il feint la satisfaction s'il apprend que les Druides sont là, sinon il déclare espérer qu'ils viennent. Il précise qu'ils doivent rester auprès des pierres des hommes pour s'opposer à Wendish (en fait, il veut garder les Druides éloignés de l'île de Man).
Si les investigateurs demandent à connaître les origines de cette histoire, le Shaman Profond proposent de leur en donner « une vision »: c'est-à-dire à projeter les images de l'histoire passée dans leurs esprits (cf. *La vision du Shaman Profond,* p. ci-contre). Celle-ci leur coûtera 2/1D8 points de SAN.

Le souvenir du Shaman donne les informations suivantes aux investigateurs:
• Les Profonds rendaient hommage à la représentation d'une créature aquatique
• Les hommes sont entrés dans la caverne avec l'accord des Profonds
• Le Shaman Profond était déjà présent à ce moment-là!
• Ils connaissent maintenant l'origine du masque de nacre

Bien entendu, cette vision est tronquée d'une partie de la vérité, mais les investigateurs n'ont, pour le moment, aucun moyen de le deviner, ni d'avoir la vision complète. Cela viendra peut-être dans la troisième partie (cf. *Le souvenir du Druide reclus,* p. 273).

Cette même vision pourra être proposée par le Shaman Profond si l'existence des Druides est évoquée en sa présence. Après la vision, il ajoutera que cela s'est passé il y a bien longtemps. Les hommes ont trahi la confiance des Profonds, mais ils ne cherchent pas la vengeance.

Condamné par Dagon

Selon le jour où les investigateurs rencontrent le Shaman Profond, le gardien placera cette scène dès leur première rencontre si le temps presse, ou un peu plus tard dans la journée s'ils reviennent dialoguer avec le Shaman Profond. Celui-ci choisit au hasard l'un des investigateurs et tente une approche déstabilisante. Cette fois-ci il ne s'adresse qu'à lui. Il va tenter de le convaincre qu'il est un Profond condamné à vivre une existence terrestre! Pour cela, le gardien lit l'encadré *Condamné par Dagon,* ci-contre à l'investigateur concerné, elle correspond à un souvenir que place le Shaman dans son esprit.

Puis il lui parle à lui seul: *« C'étaient tes propres souvenirs! Ne soit pas effrayé. Tu viens de sous les eaux. Tu étais un Profond. Souviens-toi encore de ton passé et tu sauras que j'ai raison! »*
Anticipant sur la réaction de l'investigateur, il lui demande de ne rien dire pour l'instant, mais de réfléchir et de lui poser toutes les questions qu'il voudra. En effet, cette révélation pourrait bouleverser l'attitude de ses compagnons à son égard. Il ajoute qu'il est bien rare qu'une telle rencontre se produise, mais qu'il ne demande rien pour lui-même. C'est Dagon qui le mettra à l'épreuve. Le jour où cela se produira, tout deviendra clair dans son esprit!

La Conque

Le mollusque géant est enfermé dans une vaste cave du sous-sol. De temps à autre, on nettoie cet endroit au jet d'eau, mais cela n'enlève par la puanteur des excréments qui imprègne le sol et les murs.
La première fois que les investigateurs découvrent la conque, elle repose sans bouger sur le sol, laissant le loisir d'observer et d'analyser les gravures dont elle est recouverte.
Mais le soir du départ de la confrérie, elle représente un vrai danger. En effet, elle ne s'anime et n'attaque que sur commande du Shaman Profond. Si les investigateurs menacent les plans du Shaman Profond à la fin de cette seconde partie, il fera attaquer sa conque.

La dernière nuit

La confrérie se réunit

Le soir du second jour de présence des investigateurs à Bryn Celli Ddu, la confrérie réunie ses membres dans les caves de la propriété de Robert Stoner. Ses objectifs sont simples: ce soir la confrérie va embarquer pour rejoindre le peuple des Profonds et accéder à l'immortalité promise par le Shaman du réservoir.
Si les investigateurs ont observé les agissements de ses membres, ils peuvent soupçonner la tenue de cette réunion:
• Sa femme a dit que Ray l'Estropié devait revenir ce soir avec un bateau
• Le père d'Irwin Winfall a indiqué qu'il se préparait à partir

• Carl Kernin, impatient, a bien révélé qu'il comptait partir demain

Le cas échéant, les investigateurs pourront suivre le Maboul, qui cherchera lui aussi à participer à cette réunion. En se montrant discrets, ils peuvent trouver les moyens de s'approcher assez près pour écouter les échanges : venir par les rochers en restant à couvert ou rester dans l'ombre de certains couloirs.

Les uns après les autres, tous les membres de la confrérie arrivent à la propriété, dont John Wendish a laissé la porte d'entrée ouverte. Chacun porte un sac ou un baluchon avec ses ultimes effets de voyage. Juste avant d'entrer, ils enfilent leur cagoule puante puis descendent dans les caves jusqu'à leur salle de réunion (n° 3 sur le plan). En moins d'une heure, tout le monde est réuni, et s'organise en procession jusqu'à la salle du réservoir.

Le discours du Grand Masque

Présidée par John Wendish, la confrérie commence par réciter son serment (cf. *Le serment de la confrérie,* p. 256). Puis le Grand Masque prend la parole :

- Mes frères, cette nuit scellera notre destin ! Cette nuit, nous quittons cet endroit pour un monde meilleur…
- Trois de nos frères ont péri pour notre cause. Que leur corps rejoignent Y'ha-nthlei
- Notre envoyé à l'île de Man a réussi sa mission. Les Druides ne pourront s'opposer à l'ouverture du Sanctuaire
- Dans quelques instants, notre pilote va s'amarrer avec le bateau. Nous emporterons celui qui nous a guidé et qui nous remerciera de l'avoir aidé
- Margaret Sannyhoc a mis au monde un enfant vivant ! Nous emportons avec nous ce signe d'une nouvelle alliance entre les hommes et les abyssaux

Ensuite, selon les agissements des personnages, le Grand Masque peut moduler son discours :

- Nous retenons captif un Druide. Il restera ici. Son sort nous est indifférent
- Le Masque de Nacre de notre guide n'a pas été retrouvé (ou bien il l'a été)

Derniers préparatifs et embarquement

Alors que le discours du Grand Masque se termine, on entend le moteur d'un bateau qui s'approche. Tout le monde s'apprête à charger le réservoir et à partir :

- Ray l'Estropié aligne le pont de son bateau avec les rails du réservoir.
- Les frères Wenrec commencent à faire glisser le réservoir
- Gregor Wenrec s'installe dans la cabine de pilotage
- John Wendish s'entretient mentalement avec le Shaman Profond
- Éléonor Crampton reste aux côtés de John Wendish (le cas échéant, elle emporte avec elle Anny Sannyhoc)

Dans quelques minutes, le réservoir sera chargé et le bateau quittera les lieux.

Combattre la menace

Si les investigateurs décident de conduire une action contre la confrérie, ils peuvent être confrontés à plusieurs événements :

- Le Druide captif annonce qu'il faut tuer la créature du réservoir
- Le Maboul s'est introduit jusqu'ici. Il dénonce la présence des investigateurs à la confrérie !
- Le Shaman Profond dénonce mentalement à John Wendish la présence d'un investigateur éventuellement isolé ou dangereux. Les frères Wenrec sortent les couteaux
- Si sa vie est menacée, le Shaman Profond appelle la conque. Le mollusque quitte sa cave et rampe jusqu'à lui
- Si son réservoir est brisé au-dessus du bateau, le Shaman Profond lance sa conque contre les investigateurs tandis que le bateau quitte le quai
- Si son réservoir est brisé avant, John Wendish, Éléonor Crampton et Gregor Wenrec emportent le Shaman jusqu'au bateau
- Le bateau quitte le quai. Malheur aux imprudents qui tentent de sauter à son bord

À noter qu'au milieu d'une éventuelle mêlée générale, les investigateurs ne doivent pas perdre de vue Anny Sannyhoc ni le Masque de Nacre, que la confrérie est prête à abandonner si cela lui permet d'emporter le Shaman Profond, seul véritable enjeu de ce final.

La menace des eaux profondes

Si le bateau n'est pas parvenu à quitter le quai, la confrérie s'est dispersée. Ses leaders trouveront un autre bateau pour se rendre à l'île de Man dans le scénario suivant. Il est possible qu'ils aient toujours avec eux Anny Sannyhoc.

Que les investigateurs soient parvenus à empêcher le départ de la confrérie ou pas, ils savent qu'une terreur plus grande menace les Druides de l'île de Man.

Que se passe-t-il si...

... les investigateurs tuent le Shaman Profond ?

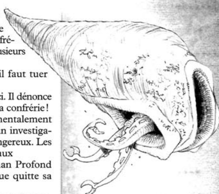
Certes, la confrérie perd ce qui peut la lier aux Profonds, mais elle poursuivra tout de même son œuvre. Elle sait où se trouve le sanctuaire et se rendra sur l'Île de Man avec l'espoir d'y retrouver les processions de conques. D'une manière générale, son rôle dans la troisième partie de cette aventure se poursuit de la même manière.

Vers la troisième partie

Les indices collectés durant cette seconde partie conduisent vers l'île de Man. Récapitulons :

- Les Druides de Curtain Wall s'intéressent à cette histoire
- La carte du Grand Pentagramme place l'île de Man au centre de son dessin
- Le Grand Masque a révélé que les Druides de l'île de Man ne pourraient plus s'opposer
- La confrérie a évoqué l'existence d'un Sanctuaire au cœur de la mer d'Irlande

- Fin de la deuxième partie -



La conque

C'est un mollusque géant de deux mètres de diamètre. Il possède deux réceptacles entrelacés. Le premier est habité par un animal aquatique qui le propulse à travers les océans. Le second est utilisé par les Profonds afin de voyager en procession. La conque est gravée de cartes, de tracés et de symboles occultes porteurs de la magie des Profonds. Ils leur permettent de pénétrer à l'intérieur de la barrière magique constituée par le grand pentagramme. Mais les pouvoirs magiques de celle-ci ont été anéantis par l'ignorance des hommes et le Shaman ne compte pas l'utiliser pour repartir (sauf cas de force majeure).

La créature de la conque n'a pas de conscience propre. C'est un animal, mû seulement pas son instinct, ou par l'esprit supérieur du Shaman Profond qui peut lui commander d'aller où il souhaite. La conque de Robert Stoner est toujours enfermée dans une salle de la cave. Un grand bac en ciment empli d'eau de mer où l'on déverse les étoiles de mer achetées au village lui permet d'assurer sa subsistance.

Mode d'attaque

La créature qui se trouve dans la conque ouvre rapidement un opercule et lance six pattes aux extrémités pourvues de pinces non tranchantes vers sa proie. Elle a 25 % de chances par pince de saisir un investigateur. Elle l'emporte vers son estomac et referme l'opercule. L'opercule est *Fragile* (5 points, cf. règle p. 158).

À l'intérieur, le malheureux est tiré vers une gueule béante dépourvue de dent. Elle projette son estomac hors de son corps directement sur sa victime. Des dizaines de petits orifices sécrètent ensuite un suc gastrique pour dissoudre la victime, causant 2 points de dégât par round.

Statistiques

Combattant épuisé (25 %), silencieuse, hostile et agressive

Scénario 3 :

Le Sanctuaire des Eaux noires

Où les investigateurs apprennent l'épouvantable vérité dans le sanctuaire de Dagon



En quelques mots...

Au lendemain de leur confrontation avec la confrérie, les investigateurs se rendent sur l'île de Man, au cœur de la mer d'Irlande, afin d'y rencontrer une société de Druides. Ces derniers agonisent, empoisonnés quelques jours plus tôt par Gregor Wenrec. Ils révèlent l'existence d'un Sanctuaire caché dans les entrailles de l'île, dont l'accès est, pour quelque temps seulement, encore empêché par les anciens chants des hommes.
Les investigateurs rencontrent bientôt un druide vivant reclus dans les souterrains conduisant au Sanctuaire. Horreur ! C'est un Profond ayant embrassé le druidisme aux temps des affrontements des hommes et des abyssaux, il y a plusieurs milliers années. Il se fait leur allié et dévoile les véritables origines du Sanctuaire.
Mais déjà, la confrérie pénètre en ces lieux, bientôt suivie par les conques des shamans Profonds, tous prêts pour la grande célébration. S'enfonçant plus profondément dans l'insondable, les investigateurs découvrent le dernier secret du Sanctuaire : Un peuple hybride et inconnu survit ici, croisement des Profonds et des hommes !

Résumé des épisodes précédents

Au cours d'une tempête en mer d'Irlande, les investigateurs durent trouver refuge dans un phare où ils découvrirent un étrange masque de nacre. L'objet attirait de terrifiantes créatures sous-marines, ainsi qu'une confrérie aux desseins inconnus.
Après la tempête, ils rejoignirent le village de Bryn Celli Ddu, siège de la Confrérie et lieu de toutes les angoisses : Sorcellerie, empoisonnement, pierres levées, naissance épouvantable... Ils rencontrèrent des envoyés de l'île de Man venus inspecter d'anciennes pierres galloises et découvrirent le lieu de réunion de la Confrérie et son chef, le Grand Masque : John Wendish.
Mais ils firent surtout la connaissance d'une créature marine retenue prisonnière dans un grand réservoir : un Profond, qui leur divulgua les plans de la confrérie et le danger que représentaient ses membres ! Elle révéla en particulier à l'un des investigateurs qu'il était lui-même un Profond, condamné à une existence humaine sur la terre en attendant que Dagon le mette à l'épreuve. Ce moment était arrivé...

Enjeux et récompenses

- **Venir en aide à la société des Druides**
  Plusieurs moyens s'offrent aux investigateurs pour aider les druides : Soigner leur empoisonnement, renforcer leurs rangs et appréhender leur magie ancestrale ou les soulager définitivement de leur fardeau en rendant inutilisable le Sanctuaire de Dagon.

- **Maintenir les Profonds éloignés de leur Sanctuaire**
  Là encore, les investigateurs disposent de plusieurs pistes pour empêcher les Profonds de célébrer Dagon : participer au chant qui maintient fermé l'unique accès à la mer, utiliser les armes de la Confrérie contre elle-même en empoisonnant le site ou bien affronter ses ennemis devant l'autel de Dagon !

- **Prendre en compte la découverte du peuple hybride**
  Ceux que les investigateurs prendront pour des monstres seront immédiatement perçus comme des cousins de leur propre espèce par les Profonds. Laisser ces derniers repartir avec cette race hybride représente un danger bien plus grand que ce que les investigateurs pourraient imaginer...

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⊘⊘⊘⊘⊘
Nombre de joueurs	🯅🯅🯅🯅
Type de personnages	cf. prétirés
Époque	1920's

Ambiance

Durant cette dernière partie, les investigateurs vont quitter l'épouvante pour la terreur. Le théâtre macabre des druides à l'agonie n'est que la première étape d'une descente aux enfers. Délaissant les murs protecteurs de la forteresse de l'île de Man, l'histoire s'enfonce dans un cloaque insondable et putride. C'est là que réside le druide reclus et où survit un peuple hybride, né d'une liaison contre nature d'hommes et de Profonds. La fécondité perdue et retrouvée des Profonds jaillit enfin dans toute son horreur, pour la plus grande gloire de Dagon !
L'endroit résonne des vagues qui se brisent à l'extérieur. Une puanteur abyssale imprègne les parois souillées. L'atmosphère elle-même est chargée d'un goût de sel qui donne la nausée aux étrangers.

À l'affiche

La société des Druides
Au cœur du grand pentagramme des pierres levées, les Druides maintiennent la porte du Sanctuaire Profond fermée depuis des milliers d'années. Empoisonnés par la confrérie, Angus Sergham, le grand druide de l'île de Man, et les siens sont à l'agonie. Avant de disparaître, ils peuvent initier les investigateurs au pouvoir de la magie.

La Confrérie
Les derniers membres de la confrérie encore présents sont plus déterminés que jamais. Galvanisés par le charisme de John Wendish et poussés à bout par la promesse d'une vie éternelle dans les cités sous-marines, ils ne laisseront personne s'opposer à leurs desseins.

Les Profonds
Depuis quelques jours, le Grand Pentagramme qui interdisait l'accès au Sanctuaire est abattu. Ce peuple mourant va enfin pouvoir célébrer Dagon, procéder à de nouvelles naissances et étendre ses colonies dans cette région du globe. Il saura surtout transformer la découverte du peuple hybride en opportunité.

Le Druide reclus
Les entrailles de l'île de Man abritent de terribles secrets. Ce Druide vit à l'écart des autres depuis que le Sanctuaire a été fermé aux Profonds. C'est un Profond lui-même, ayant embrassé les lois druidiques. Il vit protégé de la colère de Dagon par « le chant des hommes ».

Le peuple hybride
La plus terrifiante des révélations. Lorsque les Druides refermèrent le Sanctuaire, il y a plusieurs milliers d'années, ils murèrent ensemble humains et Profonds, persuadés qu'aucun d'eux n'y survivraient. Les rescapés ont fait mieux que cela : Ils se sont unis pour former une espèce hybride, inconnue des Profonds eux-mêmes !

« Je ne vous demande qu'une seule chose :
Laissez à jamais inconnu votre antique savoir ! »
Howard Phillips Lovecraft, in « Oceanus »

Vers l'île de Man

Préparatifs

La nuit dernière, les investigateurs ont affronté la confrérie dans les sous-sols du manoir de Robert Stoner. Quel que soit le résultat de cette confrontation, et s'ils veulent annihiler la menace des Profonds en mer d'Irlande et sauver les Druides, il leur faut se rendre sur l'île de Man. Ils peuvent être accompagnés de Craig Fergus et Crowen McKavel, les envoyés de l'île de Man (cf. *Les visiteurs l'île de Man,* p. 261).
L'île fait partie du périple hebdomadaire du Mary's Galloway. Convaincre le capitaine Tyler Sappletown, d'y conduire son bateau est donc chose facile. Durant son escale à Bryn Celli Ddu, il est parvenu à effectuer les réparations et peut reprendre la mer. Le départ peut avoir lieu dès le matin, à l'heure choisie par les investigateurs car la marée n'affecte pas le petit port.

La traversée

Il faut sept heures pour rallier Bryn Celli Ddu à l'île de Man. Le temps est couvert et la mer agitée. Très souvent, des bourrasques chargées de pluies s'abattent sur le pont.
Il est possible que le bateau des investigateurs pourchasse celui de la confrérie (cf. *Le voyage de la confrérie*, ci-après). En revanche, selon l'avance prise par ce dernier, il est peu probable qu'ils parviennent à le rattraper. Si cela devait arriver, les investigateurs auraient à affronter une confrérie poussée à bout et incapable de renoncer si près du but.
Durant le voyage, les investigateurs peuvent observer d'étranges signes d'activité : par moments, des formes sombres crèvent lentement la surface des flots, comme le feraient des baleines. Mais elles ne soufflent pas. Elles laissent derrière elles un long sillon dans la mer, puis replongent. Ce sont les conques des shamans en route pour le Sanctuaire !

Les Druides rencontrés à Bryn Celli Ddu

À Bryn Celli Ddu, les investigateurs ont rencontré deux envoyés de l'île de Man : Craig Fergus, ovate des druides et ex-époux d'Eleonor Crampton et Crowen McKavel, un jeune disciple.
Pour leur sécurité, les deux hommes répondent favorablement à toute proposition des investigateurs visant à les faire voyager avec eux. Durant le voyage, ils peuvent ainsi les renseigner sur le mode de vie des druides (cf. encadré *La Société des Druides,* p. 268) et rappeler l'urgence de l'état de santé de leurs frères, empoisonnés par la confrérie. Eux-mêmes souffrent terriblement de l'empoisonnement et avant la fin de la journée, ils sombrent dans le délire. En tout état de cause, ils leur indiquent que leur destination finale est Curtain Wall, à trois kilomètres du village côtier de Peel, sur la côte sud-ouest de l'île. C'est là que résident les Druides.

Le voyage de la confrérie

Selon les événements de la nuit précédente, la confrérie peut avoir été partiellement démantelée. Les seuls leaders du groupe sont : John Wendish, Gregor Wenrec et Éléonor Crampton. Un seul d'entre eux suffit à faire en sorte que la confrérie soit toujours une menace. À noter que l'histoire se poursuit même sans cette faction.
La confrérie se met donc en route pour l'île de Man, à bord du bateau que Ray l'Estropié a récupéré, sinon avec n'importe quel autre embarcation (voire même le Mary's Galloway en dernier recours). Elle emporte le shaman Profond dans son réservoir, ou le maintient en vie dans un autre contenant : un large tonneau. Sur les indications du shaman la confrérie va rejoindre une procession de conques située à l'ouest, pour se diriger ensuite vers l'île de Man. Elle se moque bien qu'un navire arrive avant elle sur place : les druides sont déjà empoisonnés et, selon elle, rien ne pourra plus empêcher l'inéluctable.

Enfin, il est possible qu'un investigateur ait été capturé par la confrérie durant l'affrontement qui les opposa dans la propriété de Robert Stoner. La confrérie compte le garder captif jusqu'au dénouement de cette histoire. À lui de s'en tirer au mieux...

Les Druides Gallois

Accoster à Curtain Wall

Les druides auront indiqué qu'il existe, au pied des falaises, un petit point d'accostage et un escalier permet d'être en quelques minutes à l'intérieur des murs. Mais le Mary's Galloway est trop gros pour s'approcher de ce quai, réservé aux chaloupes. Les investigateurs doivent donc finir à la rame, tandis que le capitaine jette l'ancre à quelques encablures de là. Il reste à bord de son bateau, éventuellement prêt à intervenir.

Les ruines de Curtain Wall

Les Druides de l'île de Man sont installés dans une ancienne forteresse surplombant la mer. Une grande partie de ce qui constituait la défense (mur d'enceinte, tours,...), est aujourd'hui en ruine. Subsistent les bâtiments de vie. Un vent perpétuel balaie les vieilles pierres et c'est à l'abri des derniers murs que poussent les rares arbustes et qu'on a établit le potager.
Personne ne veille à la sécurité de l'endroit. Les investigateurs parviennent à l'intérieur sans avoir rencontré âme qui vive. Les seuls bruits qui emplissent l'atmosphère sont ceux

La fille de Margaret Sannyhoc

Il est probable que la Vérole ait vendu Anny, la fille de Margaret Sannyhoc, aux Druides. Sinon les investigateurs ont peut-être décidé de la sauver des griffes de la confrérie. Dans les deux cas, l'enfant se trouve à bord du bateau. À noter toutefois que la Confrérie peut avoir enlevé l'enfant afin de l'échanger contre le masque de nacre. Dans cette dernière hypothèse, les investigateurs auront à le récupérer.

Frise chronologique

Matinée
Les investigateurs quittent Bryn Celli Ddu à destination de l'île de Man. Ils peuvent observer des conques suivre la même direction. 7 heures plus tard ils arrivent à destination

Après-midi
Ils explorent le site de Curtain Wall et découvrent les Druides à l'agonie. Les derniers maintiennent le chant des hommes dans une pierre suspendue. Ils rencontrent le Druide Reclus et découvrent le moyen de pénétrer dans le Sanctuaire de Dagon

Début de soirée
Les rituels Profonds détruisent le chant des hommes. Les Shamans entrent dans le Sanctuaire et découvrent le peuple hybride. Guidée par le Shaman Profond, la confrérie entre à son tour. Les investigateurs doivent empêcher les Profonds de célébrer Dagon !

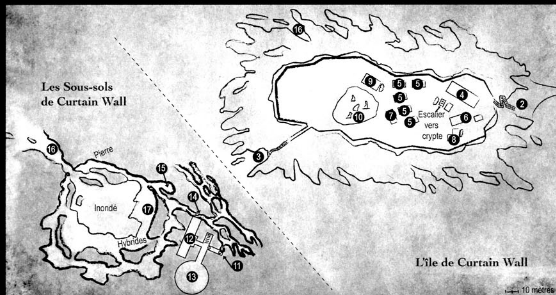


Curtain Wall

C'est le nom donné aux ruines d'un ancien château du XIIIe siècle, bâti sur l'une des plus petites îles de la mer d'Irlande. À l'époque déjà, d'antiques galeries couraient dans les sous-sols de l'île. Il fut édifié à une époque où la menace venait de la mer. Invasions anglaises, raids gallois, attaques irlandaises,... de tout temps, l'île de Man fut convoitée pour sa position stratégique en mer d'Irlande. Vers le XVIIIe siècle, le château fut abandonné, car il ne pouvait accueillir une garnison nombreuse, ne possédait pas de point d'eau et sa vétusté aurait demandé de trop gros travaux avant qu'il soit possible de l'équiper de canons modernes.
Dès cet instant, les Druides s'y installèrent, trouvant dans ce refuge une forme d'ermitage.

1 Le mur d'enceinte partiellement abattu. Les Druides y prélèvent des pierres pour construire de nouveaux bâtiments
2 L'accès principal. Un escalier extérieur conduit à une double porte fermée par une poutre de bois. À marée basse, un passage à gué permet de rejoindre la côte
3 L'accès par la mer. Un petit escalier glissant monte jusqu'en haut de la falaise. Cet endroit dangereux est rarement utilisé
4 La salle principale, dite « longue salle » par les occupants. Elle sert de réfectoire et on y tient des réunions
5 Les dortoirs, susceptibles d'accueillir environ soixante individus. C'est là qu'ont été allongés les premiers malades, soit une trentaine de personnes
6 La réserve de vivre. Poisson séché et fumé, fromages, orge, blé noir,... Elle est fermée à clé et n'a pas été empoisonnée
7 L'herboristerie. Elle sert à la fois de lieu d'expérimentation et de réserve de semences pour le potager. Crosley Swancott (cf. ci-contre) continue d'y travailler avec acharnement. Ce druide malade est au bord de l'épuisement
8 L'entrepôt de fournitures. Outils, bois de construction, fournitures diverses,... tout ce qui permet d'entretenir le site sans faire appel à l'extérieur
9 L'atelier. Les artistes stockent ici des blocs de grès et des pièces de bois brut dont ils se servent pour graver et sculpter les motifs druidiques
10 La table des Ovates. Quelques pierres dressées servent de lieu de recueillement et d'échange avec la nature. Elles sont ornées de gravures anciennes : croix triskèle, symbole de l'île de Man et autres dessins en partie effacés

Les lieux suivants se situent sous le niveau du sol :
11 Le « puits des chuchotements » (cf. p. 271)
12 La citerne (cf. p. 271)
13 La « caverne du cercle » (cf. *Le chant des Hommes* p. 270)
14 La faille qui conduit au Sanctuaire
15 La stèle gravée
16 L'entrée du Sanctuaire
17 La statue de Dagon. Elle ressemble à la silhouette aperçue dans les vagues de la tempête autour du phare



La société des Druides

Organisation

La société celtique était organisée autour de trois fonctions spécifiques et complémentaires : sacerdotale, guerrière et productrice. La classe sacerdotale avait un rôle de régulateur et se voyait attribuer tout ce qui concernait la religion, la justice et l'enseignement. Le mot « Druide » est devenu un terme générique pour illustrer cette fonction, alors que la classe sacerdotale comprenait en fait trois catégories de sages :
- Les Bardes et les poètes, qui représentaient la fonction sacerdotale auprès de la fonction guerrière
- Les Ovates, qui pratiquaient la divination et représentaient la fonction sacerdotale auprès de la fonction productrice
- Les Druides, qui étaient philosophes, théologiens, juges, médecins et conseillers des rois

Le Gorsedd

Le Gorsedd est une assemblée historique, dont le chef élu est le dépositaire suprême de la tradition celtique. Dans la hiérarchie druidique, le Grand Druide est élu à vie. Il est le chef tout puissant. Viennent ensuite les druides, âgés d'au moins cinquante ans, puis les bardes, les ovates et enfin les disciples âgés de moins de vingt-cinq ans. Ces statuts assurent l'inamovibilité des dirigeants et permettent une continuité des actions. Aucune religion n'est obligatoire pour les membres, qui peuvent appartenir à n'importe quelle confession. Cependant le catholicisme est la religion officielle du Gorsedd.

Tenue initiatique

Les trois couleurs portées par tous les Druides ont été définies par Iolo Morganwg, qui institua le Gorsedd du Pays de Galles. Il s'agit à chaque fois d'un ruban noué au bras droit du novice :
- Pour le Barde, un ruban bleu symbole de vérité
- Pour l'Ovate, un ruban vert symbolisant les arts
- Pour le Druide, un ruban blanc, couleur de l'innocence (influencé par le christianisme)

Depuis 1894, les attributs Druidiques sont :
- La robe de lin, la saie, qui dévie les influences négatives
- Le voile et le bandeau, qui ne laissent visible que la face. Avec les mains et les pieds, elle doit rester dégagée pour capter les forces cosmiques et telluriques
- Le bâton des Bardes et des Ovates qui symbolise l'axe du monde. Il a le pouvoir de bénir et de sanctifier
- La canne de Druide qui symbolise l'accès aux plans spirituels

Les huit fêtes traditionnelles

Héritées des huit grandes fêtes traditionnelles celtes, leur symbolisme est universel.

du vent et des vagues se brisant contre les rochers. Aucun oiseau ne vient survoler cet endroit où règne une sensation de désolation et, bientôt, une odeur de mort.

Les Druides à l'agonie

Si les premiers malades ont été regroupés dans les dortoirs, les suivants sont restés à l'endroit où ils sont tombés. Beaucoup sont déjà morts, les autres râlent en attendant une délivrance. C'est un spectacle de mort qui s'offre aux investigateurs.

Crowen McKavel, le jeune disciple, quoique de plus en plus souffrant, se met immédiatement en devoir de porter secours et réconfort aux malades. Il propose à un ou plusieurs investigateurs de l'accompagner à l'herboristerie afin d'y trouver de quoi soulager les maux des frères. Rowland Lumley, le druide apothicaire travaille toujours sur place à la fabrication d'un remède. Au milieu des effluves entêtantes et des parfums de plantes séchées, il peut renseigner les investigateurs :

- À sa connaissance, personne ne s'est introduit dans Curtain Wall. Qui voudrait empoisonner des druides et pour quelles raisons? (Il ignore le rôle véritable de druides dans cette affaire)
- Les frères sont tombés malades simultanément quelques heures avant le début de la grande tempête. Lorsque cela fut possible, ils ont fait appeler le médecin de Peel, mais il avait déjà beaucoup à faire avec les blessés de la tempête et il compte sur les talents de guérisseurs des Druides pour se soigner eux-mêmes
- Parce que l'oraison ne doit jamais cesser, les derniers frères sont regroupés pour la communion (il fait référence au cercle de pierre situé dans les sous-sols). Personne d'autre qu'un druide n'est autorisé à les rejoindre. Seul le grand Druide, ou son conseiller, pourrait permettre à des profanes d'assister ou de participer à la communion, mais cela n'est jamais arrivé

L'empoisonnement des Druides

Le poison utilisé par Gregor Wenrec pour infecter la citerne de Curtain Wall est à base de viscères de poissons. Progressifs ou foudroyants, les effets sont variables d'un individu à l'autre. L'affection bénigne provoque nausées, fièvre et courbatures. Les symptômes sont semblables à ceux de la grippe. L'étape suivante ajoute des vomissements, des vertiges et une altération des sens. Sans soin, le malade entre quelques heures plus tard dans la dernière phase. Il ne peut se tenir debout, ses mains sont agitées de tremblements et de violentes convulsions agitent parfois ses membres. Il bave sans arrêt et transpire abondamment, mais ne peut rien avaler. S'il ne prend pas un antidote adéquat, il meurt le lendemain en délirant.

Comment se soigner

À Bryn Celli Ddu, les investigateurs ont peut-être découvert le poison dans la demeure de Gregor Wenrec (cf. *Chez Gregor Wenrec* p. 257). À partir de là, et en utilisant l'herboristerie de Curtain Wall, un druide peut parvenir à élaborer un antipoison en une journée. C'est beaucoup trop long pour sauver la totalité des personnes empoisonnées, mais cela peut permettre d'épargner la vie des investigateurs et des druides les moins atteints. De la même manière, si les investigateurs découvrent, ou ont découvert, que la citerne est à l'origine du mal, un prélèvement d'eau contaminée permet de faire les mêmes recherches et d'arriver au même résultat.

De son côté, Craig Fergus propose aux investigateurs de rencontrer les hauts dignitaires de cette société, à savoir: Angus Sergham, le grand Druide, et son conseiller, Rowland Lumley. Mais seul ce dernier peut être vu immédiatement (cf. p. 273). Il gît sur sa couche, mourant. En premier lieu, Craig Fergus commence par rapporter les conclusions de sa mission à Brun Celli Ddu : les pierres levées ont été abattues!

Immédiatement, un soupir s'échappe des lèvres du malade : « Ainsi, le temps est venu. Le grand pentagramme est brisé et ils vont pouvoir entrer,... »

Puis, avisant la présence des investigateurs, il leur pose quelques questions pour s'assurer de leur loyauté : Que savez-vous? Que pouvez-vous?...

Si les investigateurs répondent sans ambiguïté, le druide est enclin à leur accorder sa



Crosley Swancott
Druide apothicaire

Âgé d'une soixantaine d'années, il pèse dans les 160 kg pour un mètre soixante-dix. Son visage rond et rougeaud révèle qu'il préfère le vin à l'eau. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est moins malade que les autres. Mais lui pense que cela vient de son poids.

Personne ici ne connaît l'origine du mal. On ignore si on a affaire à un empoisonnement, une maladie ou une malédiction... Aussi, le druide travaille-t-il en aveugle, sans vraiment savoir ce qu'il recherche. Si les investigateurs lui révèlent que, selon eux, la citerne est la source d'un empoisonnement, ses travaux progresseront plus rapidement (cf. *L'empoisonnement des Druides*, ci-contre).

Ses facultés ne sont pas complètement diminuées. Il pourra éventuellement soigner les investigateurs de quelques maux contractés à Bryn Celli Ddu.

Caractéristiques
Druide apothicaire (50 %), travailleur, amical et acharné

- **Samain** - pleine Lune de Novembre. À Samain le temps n'existe plus. Samain n'appartient ni à l'année qui se termine, ni à l'année nouvelle. Est-ce la dernière fête de l'année ou la première de l'année suivante? Les festivités duraient trois jours
- **Solstice d'Hiver** - 21 décembre. C'est le moment où la terre est la plus éloignée du soleil, ensuite les jours rallongent, marquant le triomphe de la lumière sur les ténèbres
- **Imbolc** - pleine lune de février. Elle subsiste aujourd'hui sous le nom de la Chandeleur
- **Équinoxe de Printemps** - 21 mars. C'est le réveil de la nature
- **Beltaine** - pleine lune de mai. La venue de l'été et la fête du feu, dont les Druides se disaient les maîtres. C'est leur fête sacerdotale
- **Solstice d'Été** - 21 juin. Cette fête est parvenue jusqu'à nous par les feux de la Saint Jean
- **Lugnasad** - pleine Lune d'août. Elle se caractérisait par des foires, des mariages, des jeux, l'audition de poètes et de musiciens, une trêve militaire et le règlement des questions politiques
- **Équinoxe d'Automne** - 21 septembre. L'homme recherche la connaissance et développe son intuition. Il médite sur ce qu'il a fait et sur ce qu'il fera

Le congrès Celtique

En parallèle de la société druidique, divers festivals et réunions celtiques se tenaient depuis plusieurs siècles. En 1917, un gallois de Bikenhead, appelé Evan T. John, émit l'idée d'un Congrès Celtique. Plusieurs réunions de travail se tirent à Neath, au Pays de Galles en 1918, à Édimbourg en 1920 et à Glasgow en 1921. Le Congrès Celtique avait pour but de promouvoir la coopération entre les pays celtiques et le développement de la culture celtique, à travers l'histoire, les langues et les littératures.

Les druides de l'île de Man

Ils sont une cinquantaine à vivre à Curtain Wall, un refuge loin des turpitudes quotidiennes des hommes, mais un poste avancé dans la lutte contre le mythe. S'appuyant sur une organisation ancestrale, ils sont les héritiers spirituels et culturels d'un passé séculaire.

Les trois fonctions sacerdotales sont représentées dans leur société. Chacun a un double rôle: collaborer au mode de vie austère dans cet endroit et tenir sa place dans le domaine spirituel. On trouve ainsi des pêcheurs, des jardiniers, des cuisiniers,... également poètes, érudits, théologiens,... Mais durant leur bref séjour dans cet endroit, les investigateurs n'auront pas le temps de s'appesantir sur cette organisation. Au mieux, pourront-ils rencontrer:

- Angus Sergham, le Grand Druide (cf. p. 271)
- Crosley Swancott le druide théologien (cf. ci-dessus)
- Rowland Lumley le druide apothicaire (cf. p. 270)
- Jervis Kendrik Le druide barde (cf. p. 272)



Rowland Lumley
Druide théologien

Âgé d'une soixantaine d'années, il est le conseiller du Grand Druide. C'est avec lui qu'il partage le secret de l'existence du Druide Reclus et ils échangent souvent sur l'équilibre de cette nature qui a doté une seconde espèce de discernement et de passion : Les Profonds. Il sait parfaitement que le chant des hommes doit être maintenu afin d'empêcher les Profonds d'approcher ! Il sait également que quelqu'un ou quelque chose cherche à anéantir la puissance des druides afin de permettre l'entrée dans le Sanctuaire des Profonds.

Le poison l'a terrassé ! Il attend l'instant de la mort comme une alternative à sa souffrance. Les orbites creusées de douleur et les phalanges saillantes, il se demande après tant d'années qu'elle place sera la sienne dans l'au-delà.

Statistiques
Druide théologien (75 %), généreux, amical et résigné
Un vieil homme qui va mourir

Catégories de compétences
Connaissance : 75 %, Savoir-faire : 25 %, **Sensorielle : 50 %, Influence : 50 %**, Action : 10 %

confiance et révèle quelques vérités aux investigateurs, au milieu de grimaces de douleur et de gémissements :

- Le grand pentagramme de la mer d'Irlande a toujours permis de tenir à l'écart une race aquatique : Les Profonds. Ces créatures vénèrent un dieu innommable, dont le temple se trouve quelque part dans les sous-sols de cette île
- Depuis toujours, le cœur du grand pentagramme est protégé par la communion du chant des hommes et des complaintes druidiques. C'est le dernier rempart contre les sorciers Profonds
- Les plus forts d'entre vous peuvent nous aider à maintenir ce rempart en rejoignant la communion
- Ne cherchez jamais à percer les secrets enfouis. Il vous faudrait vivre et mourir avec cette connaissance…

Craig Fergus indique que le fait de rejoindre la communion est un privilège unique. Probablement que ces temps de malheur poussent les dignitaires druidiques à solliciter toute l'aide possible. Si les investigateurs souhaitent apporter leur soutien, il les conduit vers l'intérieur d'un bâtiment où se trouve l'entrée des sous-sols de l'île, vers « la caverne du cercle ».
Un escalier éclairé de lampes à huile se sépare en plusieurs directions. Celle de gauche conduit à une épaisse porte de bois fermée à clef. Craig Fergus indique que seul le Grand Druide en possède la clef (cette porte conduit au « puits des chuchotements », cf. p. 271). La citerne se trouve au bout du passage de droite, tandis qu'un escalier central taillé dans la roche descend à la « caverne du cercle ».

Le dernier cercle des hommes

La caverne du cercle

Des litanies gutturales parviennent aux investigateurs alors qu'ils descendent les marches abruptes. L'atmosphère est chargée d'une tension palpable, comme si les mythiques forces telluriques des druides étaient ici à l'œuvre.
La caverne en question est une salle circulaire d'une vingtaine de mètres de diamètre. Sur le pourtour sont levés une douzaine de menhirs de deux à quatre mètres de hauteur. Au pied de huit d'entre eux, un homme est allongé sur le sol, les pieds contre la pierre et les mains tendues vers le centre de la pièce, où, suspendue à une hauteur de trois mètres, une longue pierre oscille doucement. Sa pointe disparaît dans une crevasse insondable d'à peine trente centimètres de large sur deux mètres de long. Pieds nus et yeux clos, un homme parcourt la scène en s'aidant d'un bâton.

À peine les investigateurs sont-ils entrés dans la caverne qu'un vieil homme en robe de lin s'approche en titubant. C'est Angus Sergham, le grand Druide, qui veut avant tout s'assurer qu'ils sont bien envoyés par Rowland Lumley et qu'on peut leur faire raisonnablement confiance. Puis, il va tenter de tester les investigateurs en leur mentant sur la raison d'être de cette salle : Les druides regroupés y recherchent dans la méditation le moyen de guérir leur propre corps de la maladie. Ils cherchent jusque dans la terre l'énergie dont ils ont besoin, par l'intermédiaire des pierres levées tout autour de la pièce.
Si les investigateurs apportent la preuve qu'ils en savent beaucoup sur la présence des Profonds, le rôle des pierres levées et l'existence du Sanctuaire, il décide de révéler la vérité :

- Les druides réunis ici sont animés d'un pouvoir qui leur permet de perpétuer le chant des hommes dans la pierre. Cette pierre suspendue au plafond, et qui se fragilise heure après heure, émet une force qui tient les Profonds éloignés du Sanctuaire
- Mais les Profonds disposent de leurs propres sortilèges, gravés sur des coquillages géants. Ces rituels s'affrontent en cet instant et les druides malades sont trop faibles pour prendre l'avantage. Ils ne font que retarder l'inéluctable
- Oui, il existe dans le Sanctuaire une espèce inconnue sous cette île. Il y a fort longtemps, ses frères les druides ont chassé ces créatures qui priaient un dieu mauvais et ont élevé un grand pentagramme de pierre pour les tenir éloignés de cet endroit

Si les investigateurs font référence au puits des chuchotements, ou à une silhouette aperçue derrière la citerne, le grand Druide ne répond pas. En cet instant d'affrontement entre les hommes et les Profonds, il n'est pas prêt à révéler qu'un Profond réside depuis toujours aux côtés de ses frères druides (cf. *Le puits des chuchotements*, p. 271).
Puis, le grand Druide sollicite l'aide des investigateurs afin de rejoindre le chant des hommes. Il hèle l'homme aux pieds nus, qui n'est autre que Jervis Kendrik, le druide barde, et lui demande de tester le pouvoir des investigateurs !

Le chant des hommes

La participation à cette communion est réservée aux investigateurs ayant un POU suffisant (supérieur ou égal à 15). Pour les Druides, c'est une occasion inespérée de renforcer le pouvoir de la pierre et pour les investigateurs concernés, le moyen de s'essayer à une science mystique. Les deux hommes vont déployer des trésors d'arguments pour convaincre les investigateurs potentiels de se joindre à la communion : renforcer le pouvoir de la pierre et vaincre les Profonds, soulager les frères qui pourront reprendre des forces, gagner du temps pour permettre aux autres de poursuivre leurs investigations,…
Pour ajouter au stress du moment, l'un des frères allongé sur le sol est soudain pris d'un malaise. À cet instant précis, un fragment de la pierre suspendue éclate et va frapper un menhir avec force, projetant des éclats dans toutes les directions.

Les investigateurs ont déjà été confrontés à un rituel du même genre dans le phare. La pierre qui fermait l'accès aux sous-sols était également chargée du chant des hommes, sans qu'il fût cependant nécessaire de maintenir un cordon de Druides autour d'elle.

Conseil au gardien

De révélation en révélation

L'intrigue va proposer aux investigateurs une succession de révélations. Il est important qu'à chaque fois, les investigateurs aient le sentiment de découvrir le fondement de l'histoire. Le fait qu'ils aient eu le privilège d'être admis dans la caverne du cercle constitue la première étape. La rencontre avec le Druide reclus et le fait de découvrir qu'il s'agit d'un Profond est la première grande révélation de l'intrigue. Mais la révélation finale viendra de la découverte du peuple hybride, dont les Profonds eux-mêmes ignorent l'existence !
Enfin, après la conclusion de cette aventure, le gardien aura encore la possibilité de surprendre les investigateurs, entre autre en révélant la vérité sur la condamnation des Profonds à vivre une existence sur la terre…

La pierre suspendue

Par deux fois déjà les investigateurs ont croisé des pierres semblables, mais brisées. La première se trouvait sous le phare de Bryn Celli Ddu, au milieu d'éclats de coquillages. Les débris de la seconde se trouvaient sur le site des pierres levées du village. Une autre encore attend les éventuels explorateurs des sous-sols de l'île.
En fait, il s'agit d'une arme taillée par les anciens druides pour briser les conques! Mais avec les siècles, son usage primitif s'est perdu, au profit de rituels plus sophistiqués. Cependant, lorsque viendra l'heure de la grande célébration de Dagon, il est possible que les investigateurs soient tentés de frapper sur cette pierre, dont les vibrations se répercuteront jusque dans la mer, au point de briser les conques des shamans. D'ici la fin de cette histoire, les druides vont sombrer les uns après les autres. Mais la pierre ne tombera pas, laissant la possibilité aux investigateurs de la faire résonner. D'ici là, les druides ne laisseront jamais qui que se soit risquer de briser la pierre.

L'investigateur dans le cercle

Se voulant rassurant, Jervis Kendrik prend tour à tour les mains des investigateurs afin de sonder leur potentiel. Puis, il fait allonger l'investigateur retenu pieds nus contre un menhir et lance un rituel en gallois. Mais l'esprit rationnel de l'investigateur s'oppose d'abord à ces pratiques inconnues. Il faut échouer à un test d'opposition contre un POU de 12 sur la Table de Résistance pour y parvenir.
Quand l'esprit de l'investigateur admet le rituel, la puissance de la pierre « broie » la volonté du profane. Une douleur inconnue fend la plante de ses pieds et lui ouvre les artères jusqu'au bas-ventre! Elle s'insinue dans son corps, déchire ses organes internes et presse sur son cerveau. Puis elle reflue vers ses mains tendues qui semblent éclater! La puissance de la pierre est alors renforcée par le pouvoir de l'individu, qui perçoit enfin le chant des hommes exploser dans sa tête! Cette expérience coûte 2/1D6 points de SAN à l'investigateur concerné et aucun dommage corporel.

Chaque participation au rituel dure une demi-heure, après laquelle l'investigateur doit se concentrer à nouveau. Cette fois-ci le risque mental n'est que de 1 point. L'investigateur va pouvoir explorer le chant des hommes et interpréter des images confuses:

- Une autre présence contribue à sa façon à renforcer la pierre, mais elle n'est pas dans le cercle (le Druide reclus a le pouvoir d'aider les hommes comme il peut)
- L'investigateur « perçoit » la puissance des rituels adverses, qui tentent de briser le pouvoir des druides. Ces rituels se renforcent à chaque fois. L'investigateur se rend parfaitement compte que si rien n'est fait, le rituel des Profonds finira par l'emporter. Son introduction dans le cercle ne fait que retarder cette échéance
- Parmi les mots de Gallois, résonnent les noms des sites des pierres levées du grand pentagramme
- Un autre chant s'élève formé par des cordes vocales noyées dans la mer

Si aucun investigateur ne participe au cercle, le rituel sera brisé plus tôt par les Shamans Profonds. En durée de jeu, ils auront moins de temps pour se rendre jusqu'au Sanctuaire et les Profonds y seront plus nombreux.

Les mystères de Curtain Wall

La citerne

Tandis qu'une partie des investigateurs renforce peut-être le dernier cercle des hommes, les autres peuvent être tentés de poursuivre l'exploration de cet endroit. Cela peut passer par une visite à la citerne.
Elle a été bâtie pour permettre aux résidants de tenir de véritables sièges face à des agresseurs. Il n'y a pas de puits d'eau douce sur cette île. La seule ressource sur laquelle peuvent compter les habitants est cette citerne. C'est d'ailleurs là leur point faible et la raison pour laquelle Gregor Wenrec l'a empoisonnée.
La citerne en question est bien plus qu'un simple réservoir. C'est une grande salle aux voûtes arrondies. Elle mesure une trentaine de mètres de long sur six de large et se remplit par les eaux de pluie. Le fond en est irrégulier et va de 1 mètre de profondeur jusqu'à 3 mètres maximum. À proximité d'un ponton de pierres, on a amarré une petite barque destinée au nettoyage. Au fond de la citerne, dans un recoin assombri, se trouve un couloir fermé par une grille. La partie immergée est rongée par la rouille et quelques coups permettraient de passer. On entre dans le domaine du Druide reclus.
Alors que les investigateurs visitent cet endroit, ils peuvent tout à coup apercevoir la silhouette difforme du Druide reclus passer dans le couloir derrière la grille. Quelque chose se déplace dans les souterrains de l'île!
À noter que du côté du domaine du Druide reclus on peut voir une dalle scellée dans la cloison, que l'on ne peut distinguer si l'on se trouve du côté des humains. Si elle était brisée, le contenu de la citerne empoisonnée se déverserait dans les sous-sols, jusqu'au Sanctuaire!

Le puits des chuchotements

L'accès est barré par une solide porte de bois. L'unique clef de la robuste serrure est détenue par le Grand Druide, qui n'est pas enclin à la céder pour le moment. Si les investigateurs veulent pénétrer dans cet endroit, il va leur falloir:

- Se montrer extrêmement convainquant en révélant, entre autre chose, ce que le sha-

La véritable prière d'Angus Sergham

« Ô vents chargés de sel qui parcourez tristement
Les régions abyssales et nues;
Ô lames courroucées et blafardes qui rappelez
Le chaos que la Terre a laissé derrière elle;
Je ne vous demande qu'une seule chose:
Laissez à jamais inconnu votre antique savoir! »



Angus Sergham
Grand Druide et poète

Cet homme sage et âgé de 75 ans semble résigné à mourir. Il serait prêt à ce sacrifice si cela pouvait éloigner définitivement des Profonds de la mer d'Irlande, mais il sait que cela ne sera pas le cas. Pour lui, le combat millénaire des druides contre les Profonds va s'achever aujourd'hui et il est dans le camp des vaincus.
L'empoisonnement dont il souffre lui a jauni le tour des yeux et noirci les joues. Il tient sa poitrine de la main droite, comme s'il voulait empêcher son cœur de sortir de sa cage thoracique. Simplement en lui prenant le pouls, on peut deviner qu'il est au bord de l'arrêt cardiaque.
Dans notre histoire il est l'homme qui a composé les vers d'Oceanus, un poème qui a été fragmenté au cours de cette aventure. À noter que dans la réalité, les druides rivalisent de créativité au cours de joutes poétiques, qui déterminent le meilleur poète d'entre eux. Si les investigateurs évoquent devant lui ce qu'ils savent de son poème, il leur en livrera la fin d'une voix solennelle et triste, car les deux derniers vers portent en fait un appel à l'ignorance: La véritable prière d'Angus Sergham! (cf. ci-contre)

Le Grand Druide, et avant lui, tous les Druides qui ont eu ce titre, connaît l'existence du Druide reclus: Un Profond célébrant le druidisme. Il s'entretient régulièrement avec lui dans le puits des chuchotements, comme l'ont fait avant lui tous les autres grands Druides. Mais la mémoire orale de cette société implique que chaque nouveau grand Druide doit développer par lui-même sa relation avec le Druide reclus qui, siècle après siècle, répète inlassablement le même genre d'enseignement.
Le Grand Druide sait également que les hommes sont incapables d'accueillir le druide reclus parmi eux et qu'il souffre depuis toujours de son isolement et de la crainte de voir un jour le courroux de Dagon s'abattre sur lui.

Statistiques
Druide poète (90 %), vertueux, amical et leader
Poète et philosophe
Connaissance: 75 %, Savoir-faire: 25 %, **Sensorielle: 50 %, Influence: 50 %**, Action: 25 %
Spécialité
Mythe de Cthulhu 25 %



Jervis Kendrik
Druide barde

C'est le plus vigoureux, mais en même temps le plus exposé des druides. Il préside une assemblée de poètes rassemblées dans les sous-sols et chargés de maintenir en état la pierre du chant des hommes. Son rythme de vie et la force qui l'anime le tiennent dans une bonne forme, malgré son âge très avancé. Il se déplace à l'aide d'un long bâton noueux, qui représente l'attribut de sa fonction. Il a les yeux perçants d'une personne qui semble tout savoir des investigateurs avant qu'ils ne lui aient adressé la parole. Lorsqu'il est las, il passe lentement une main osseuse sur son crâne chauve.
Lui seul est capable de juger et d'initier les investigateurs qui voudraient aider les druides dans leur tâche. Il sait parfaitement que ces derniers sont incapables d'apprendre les rites anciens et les litanies galloises en si peu de temps. Cependant, il sait exploiter le pouvoir de certains individus afin de maintenir le chant des hommes. À ce niveau, Jervis Kendrik devient un guide vers l'occulte, dans une expérience qui n'est pas sans danger.

Caractéristiques
Rites Druidiques (50 %), tenace, amical et énergique

man Profond leur a appris. Face à ces révélations et les épreuves subies par le groupe, le Grand Druide peut changer d'attitude. Attention cependant, le fait pour un investigateur de révéler qu'il est peut-être un Profond condamné à errer sur la terre attire immanquablement la suspicion des Druides sur lui. Il lui sera en outre impossible de participer au rituel du chant des hommes
• Voler la clef sur le vieil homme. Cela peut être fait alors qu'il est pris d'un malaise
• Forcer la porte, à la condition de se montrer discret

Craig Fergus peut révéler que le puits des chuchotements doit son nom au fait que la seule chose qui filtre par la porte, sont les chuchotements des personnes autorisées à pénétrer là : Le Grand Druide et son conseiller. Un peu comme s'ils discutaient avec eux-mêmes... Si on l'interroge plus avant, il ajoute que des rumeurs courent parmi les frères au sujet d'un Druide reclus : un genre d'ermite qui aurait choisi de s'isoler du monde et avec lequel s'entretiendraient parfois les dignitaires. Craig Fergus n'ira pas plus loin. Épuisé et malade, il s'effondre sur le sol.

Derrière la porte se trouve un couloir dallé de pierres usées par le temps. Aucun soupirail ne vient éclairer les murs aveugles. Après une dizaine de mètres, le couloir s'arrête au bord d'un puits dont la margelle n'est formée que d'un seul rang de pierres. Le fond obscur se trouve cinq mètres plus bas. La lueur d'une lampe permet de deviner un passage à l'horizontal au fond du trou. Mais aucune prise ne permet de descendre et encore moins de remonter. On commence à distinguer une odeur marine.

Le druide reclus

Au fond du puits commence le domaine du Druide reclus. Son territoire se compose de quelques couloirs, dont l'un remonte à la citerne et un autre qui descend vers quelques cavernes semi-immergées. C'est là qu'il trouve sa subsistance : crustacés, eau de mer, algue... Entendant les intrus circuler dans les sous-sols, il va tenter de se dissimuler dans un trou d'eau mais ne pourra pas empêcher des lambeaux de son vêtement de flotter à la surface, trahissant sa présence. Terrifié, il tente de se faire reconnaître des hommes en prononçant quelques mots en gallois. Puis, il enchaîne avec des vers d'Oceanus qu'il prononce en anglais. Enfin, il demande si son ami Angus va venir aussi.

Révélations du druide Profond

Pour obtenir la confiance des investigateurs, le Druide reclus commence par répondre à leurs questions et les renseigne sur divers points :
• Il connaît un chemin qui conduit au Sanctuaire, mais il déconseille de se rendre dans ce lieu de mort. Il évoque un lieu maudit et un risque de blasphème envers des dieux très anciens. Cependant, il conduira le groupe si celui-ci insiste
• Dans le Sanctuaire, Dagon offrait fertilité aux femelles et pouvoirs aux shamans. Depuis qu'il est fermé, les Profonds se meurent. S'il est ouvert à nouveau, ils pourront fertiliser leurs œufs et initier de nouveaux shamans
• Lorsque le Sanctuaire de Dagon se trouve au-dessus de la surface des eaux, les Shamans Profonds se couvrent le visage avec un masque pour célébrer leur dieu. Le masque de nacre est un antique objet rituel qui avait cette fonction. Mais la célébration peut avoir lieu sans celui-ci
• La barrière magique des hommes interdit à quiconque d'entrer ou de sortir. C'est pour cela qu'il est resté ici, hors de portée de la vindicte de Dagon
• Les conques gravées de symboles magiques permettent aux shamans de passer, et parfois de briser, certaines barrières magiques
• Les hommes qui écoutent le Shaman Profond courent à leur perte. Il n'a qu'un but : ouvrir le Sanctuaire. Personne ne sera jamais récompensé
• À la question de savoir s'il est vrai que des Profonds peuvent être condamnés à une existence d'humains sur la terre, il répond, d'un air embarrassé, qu'il n'a pas vécu assez avec les siens pour voir cela se produire...

Lorsque vient le moment d'évoquer la raison de sa présence ici, il propose aux investigateurs de renouveler une éprouvante et étrange expérience. Il sait lui aussi réveiller les souvenirs anciens dans les esprits, mais à la différence du Shaman Profond, il doit tenir les mains de celui avec qui il entre en contact. Toucher les mains palmées et ridées de cette créature peut faire perdre 0/1D2 points de SAN.
À part cela, la réminiscence se déroule comme avec le Shaman Profond. Le souvenir concerne seulement l'épisode de la fermeture du Sanctuaire. Les investigateurs ont peut-être déjà eu la version du Shaman Profond (cf. *La vision du Shaman Profond,* p. 264), ils peuvent maintenant avoir une version différente (cf. *Le souvenir du Druide reclus*, ci-contre).

Le souvenir du Druide reclus donne les informations suivantes aux investigateurs :
• Le Druide reclus était un druide ambassadeur des Profonds, envoyé pour négocier une paix
• Les Profonds ont tendu un piège aux druides et les ont massacrés
• Le Shaman Profond était déjà présent à cette époque et connaît parfaitement la vérité. Sa vision partisane (cf. *La vision du Shaman Profond,* p. 264) était destinée à tromper les investigateurs
• Ils connaissent maintenant l'origine du masque de nacre
• Lorsque le Sanctuaire a été fermé, il restait des hommes et des Profonds à l'intérieur

Le Sanctuaire de Dagon

La décision des investigateurs

À ce niveau de l'intrigue, les investigateurs peuvent être en mesure de ruiner les plans des Profonds. Ils pourraient en effet faire

Le Druide reclus

Un Profond ayant adopté le druidisme

Ce personnage n'a pas de nom. Si les Profonds ont un nom, celui-ci a perdu son identité lorsqu'il a rejoint les Druides, à l'époque où abyssaux et hommes s'affrontaient en mer d'Irlande.

Physionomie

Sur la tenue de lin, qui lui couvre les épaules et la tête et court sur le sol, il a cousu les plaques brisées d'une conque gravée, comme on le fait pour des colifichets encore pourvus de résidus magiques. Le vêtement traîne derrière lui et accompagne sa démarche claudicante des plaques qui s'entrechoquent. Son existence dans l'obscurité a fait disparaître tout pigment de sa peau devenue blanchâtre. Il est aveugle, mais connaît si parfaitement ses couloirs qu'il s'y déplace sans hésitation. Cependant, avec le temps et l'habitude de courber les épaules dans la crainte de se blesser, il s'est atrophié. Il a le souffle court d'une créature difforme, dont le visage s'allonge à moins de dix centimètres du sol! Il s'appuie sur un manche de pierre sur lequel sont incrustés des coquillages de toutes sortes. La moitié du temps, il laisse tremper son « bâton » dans l'eau de mer afin d'assurer la subsistance des mollusques.
Il connaît assez bien la langue des hommes, qu'il prononce d'une voix rauque tant ses cordes vocales se sont également déformées avec le reste de son corps. En outre, il sait également communiquer à la manière du shaman Profond : en envoyant des images dans les esprits! Cependant, il doit pour cela prendre les mains des hommes entre ses propres nageoires…

Historique

À l'origine, ce Profond avait été chargé par les siens de s'initier aux rites druidiques et de servir d'ambassadeur auprès des hommes. Il s'agissait surtout de mieux connaître les humains et leur magie. Mais rapidement, il se passionna pour cette religion de la nature et fini par se convertir à ce mode de vie.
Il était présent quand les hommes dressèrent le Grand Pentagramme et fermèrent l'accès au Sanctuaire des Profonds. Ce jour-là, il assurait même les pourparlers entre hommes et Profonds et se retrouva ainsi captif à l'intérieur de l'île de Man, protégé de la fureur de Dagon, mais rejeté par les hommes. Depuis il patiente, s'entretenant avec chaque Grand Druide depuis le fond de son puits ; recevant l'enseignement druidique en échange de quelques secrets sur le peuple Profond. Il sait que si la pierre contenant le chant des hommes est brisée, Dagon pourra entrer dans son Sanctuaire, s'emparer de lui et lui faire payer le prix de milliers d'années de désertion, au service d'une foi humaine. Il n'a pas encore décidé s'il était prêt à cette rédemption, s'il préférait mourir sans réincarnation possible, ou s'il était prêt à renier sa foi en aidant ses frères Profonds avec l'espoir que Dagon lui pardonne sa vie d'errance sur la terre.



Attitude

Elle va dépendre de la tournure des événements. Dans l'immédiat il va aider les hommes, toutefois sans jamais mettre en danger la vie des Profonds qui s'approchent. Puis, s'il pense que les Profonds peuvent ouvrir le Sanctuaire sans que les hommes ne puissent s'y opposer, il ralliera Dagon pour obtenir le pardon. Dans ce dernier cas, il usera de fourberie contre les hommes et les trahira.
Enfin, il connaît l'existence du peuple hybride, mais ne l'a jamais révélée aux hommes. Préférant taire ce secret qui pourrait plaire à Dagon…

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
INT	16	Intuition 80 %	
POU	18	Volonté 90 %	

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Magie	18
Points de Vie	9

Catégories de compétences
Connaissance : 50 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 50 %, **Influence : 75 %,** Action : 10 %

Spécialité
Druidisme 75 %

Le souvenir du Druide reclus

L'image est ancienne et confuse. Il rassemble ses souvenirs, mais cette réalité a plusieurs millénaires et le récit est tronqué.
C'est une assemblée de druides, réunis autour de la table des ovates éclairée par des torches. Ils font cercle autour de celui qui évoque ses souvenirs. Les hommes parlent et écoutent. Tous entament des chants gallois, y compris celui qui raconte, car c'est déjà un Druide, devenu ambassadeur des Profonds auprès des hommes.
La procession des druides se rend jusqu'à la caverne du Sanctuaire. Une colossale statue émerge de l'eau, face à des shamans Profonds qui célèbrent leur dieu ancien. Derrière son masque de nacre, vous reconnaissez le regard de l'un d'eux, adoré aujourd'hui par la confrérie.
Invités par les créatures, les druides s'alignent respectueusement, y compris celui qui raconte, dos à un lac souterrain. Alors des combattants Profonds jaillissent des eaux noires et assassinent les hommes dans le dos! Les derniers druides lancent des imprécations et la caverne tremble. Les guerriers humains interviennent à leur tour et c'est la bataille. Les druides s'enfuient, emportant le masque de nacre abandonné sur le sol, tandis que de lourds rochers s'écrasent dans le Sanctuaire.
Celui qui raconte tente de remonter à la surface, mais le couloir s'effondre devant lui! La magie des Druides referme le Sanctuaire, laissant hommes et profonds s'entre-tuer dans le noir. Un nouvel éboulement et il se retrouve isolé, à jamais reclus dans les sous-sols de l'île…

Les sens malmenés

Durant leur approche du danger qui réside dans l'île, tous les sens des investigateurs sont agressés. La vue n'est que le dernier sens sollicité et, bien avant d'apercevoir quoi que ce soit, la santé mentale des intrépides aventuriers risque d'être entamée.

- **L'odorat.** Une forte odeur de pourriture maritime saisit à la gorge. On se contraint à respirer par la bouche dans l'espoir d'échapper à cette odeur épouvantable
- **Le goût.** L'air est mystérieusement chargé d'un goût salé. Les papilles se dessèchent. Est-ce la peur? Un goût étrange se mélange bientôt à celui qui remonte de l'estomac : Celui qu'on peine à déglutir de peur d'avoir à le vomir…
- **Le toucher.** Les parois sont imprégnées des humeurs gluantes d'organismes en décomposition. D'autres se nourrissent probablement de ces déchets et le tout s'insinue dans chaque repli de vêtement, à la recherche d'un contact avec la peau
- **L'ouïe.** Les ruissellements incessants d'eaux souillées résonnent contre les parois. Les pas s'enfoncent dans une boue noirâtre avec un chuintement écœurant
- **La vue.** Où prendre appui sans poser la main? Où poser le pied en silence? Chaque recoin est ici souillé par des horreurs venues de la mer. Lorsque les investigateurs apercevront le peuple hybride, l'écœurement sera à son paroxysme

Le Sanctuaire Profond

Un temple dédié à la fécondation ne ressemble en rien à un lieu de célébration ordinaire. Le Sanctuaire est destiné à accueillir les œufs des Profonds, afin qu'ils y soient fécondés en présence de Dagon. Les investigateurs pénètrent dans une matrice inutilisée et pourrissante ! Les murs suintants et dégoulinants sont recouverts d'une peau blanchâtre qui puise sur le sol humide les nutriments dont elle semble se nourrir. Cette peau écœurante est parsemée d'innombrables poches où pourrissent depuis toujours des œufs de Profonds non fécondés. Tous les couloirs d'accès à la statue de Dagon sont tendus de cette peau blafarde.
Par endroits, des silhouettes sombres se détachent dans la peau. Humains ou Profonds, les cadavres des dernières victimes croupissent pour l'éternité.

Pour les investigateurs, se déplacer la première fois dans cet abominable univers peut coûter 2/1D6 points de SAN. Tant que la procession des conques n'est pas arrivée, les couloirs sont déserts. Les survivants du peuple hybride sont réunis dans la grande salle qui abrite la statue (cf. *Le peuple hybride* p. ci-contre).

Le Shaman du réservoir : Un vieil ennemi

Le Shaman rencontré dans le réservoir peut prendre mentalement contact avec l'investigateur à qui il a révélé qu'il était un Profond en pénitence et tenter de l'influencer. Sous prétexte d'une épreuve de rédemption imposée par Dagon, il peut essayer de l'empêcher de frapper les pierres, de vider la citerne, récupérer son masque de nacre, etc.

résonner la pierre suspendue située dans la caverne du cercle pour briser les conques qui s'approchent, ou vider le contenu de la citerne empoisonnée dans le Sanctuaire avec l'espoir de le contaminer. Dans le premier cas, il faudrait convaincre les Druides de frapper sur la pierre. Dans le second cas, il faudrait aller vérifier le résultat de leur action.
Il leur reste éventuellement une troisième voie. En effet, l'interprétation des souvenirs du Druide Reclus peut leur faire deviner que cet endroit abrite un dernier secret : qu'est-il arrivé aux Profonds prisonniers du Sanctuaire ?

A noter que si la confrérie détient Anny Sannyhoc, vouloir la reprendre peut motiver les investigateurs à descendre dans cette horreur.

Entrer dans le Sanctuaire

En remontant jusqu'à la citerne, le Druide Reclus peut indiquer un passage qui, selon lui, permet d'atteindre le Sanctuaire. Il s'agit d'une faille dans la roche, étroite d'à peine cinquante centimètres et qui s'enfonce dans les sous-sols, lisse et sans aucun appui. Une étrange odeur marine monte jusqu'ici. S'il est éventuellement possible de descendre, il semble impossible de remonter sans une aide d'en haut.
La crevasse conduit à l'aplomb d'un couloir. Un dernier saut de trois mètres permet aux investigateurs d'entrer dans le Sanctuaire. Un lieu de cauchemar les accueille (cf. encadré *Le Sanctuaire Profond,* ci-contre).

La stèle gravée

Au détour d'un couloir, une stèle haute de trois mètres a été épargnée par la peau. Une bande gravée de soixante centimètres de hauteur forme une histoire perpétuelle autour de la pierre. Le dessin montre des Profonds comparaissant devant une assemblée, puis s'incarnant dans des humains observés par une gigantesque créature aquatique, puis s'incarnant dans des Profonds sous l'œil sévère de la même créature colossale et comparaissant à nouveau devant une assemblée…
Ce dessin renvoie à l'investigateur à qui le Shaman Profond a révélé qu'il était un Profond condamné à une existence humaine sur la terre. Peut-être vient-il confirmer ses dires. En tout cas, il est destiné à semer le trouble dans l'esprit de l'investigateur concerné.

Le peuple hybride

Non loin de la statue de Dagon, dans un recoin encombré de carcasses et d'os, survit une abjection : Le peuple hybride et dégénéré, rejeton d'une relation contre nature des hommes et des Profonds. Que la volonté de survivre pousse deux espèces à de telles extrémités dépasse l'entendement.
Ces créatures sans volonté ni intention n'agissent que par réflexes hérités de centaines d'années de gestes répétitifs. Elles sont incapables de s'opposer à qui que ce soit et peuvent être emportées par les Profonds sans opposer la moindre résistance.

Que l'on se place du point de vue des hommes ou des Profonds, ceux qui ont survécu sont des monstres, dans tous les sens du terme. Mais là où la nature humaine rejette avec force ces créatures, les Profonds au contraire voient dans ces ignominies une affiliation à leur propre espèce et ils s'en réjouissent.

La célébration

Le chant des hommes est brisé !

Le chant des hommes est surpassé en puissance par les rituels des Profonds et le dernier rempart s'effondre. Le chant des hommes jaillit de la pierre comme il l'a fait durant la tempête et les chœurs hurlants disparaissent dans Curtain Wall. La procession des Profonds peut maintenant pénétrer dans le Sanctuaire de Dagon !

La confrérie sur les lieux

Si le Shaman Profond a été tué durant le second scénario, la confrérie se contente d'entrer dans la Sanctuaire, en suivant la procession des conques dans une chaloupe. Elle court à sa perte. Les guerriers Profonds attaquent immédiatement ses membres et parent les Shamans d'un ornement facial fait avec la peau de leur visage ! Le cas échéant, les investigateurs peuvent croiser l'un des frères Wenrec ayant échappé au massacre errer dans les sous-sols.

Si le Shaman Profond est toujours en vie, il dicte la conduite à tenir à John Wendish ou au leader dirigeant la Confrérie. Après que le bateau de la Confrérie a escorté les conques jusqu'à l'entrée du Sanctuaire, les hommes s'embarquent à bord de leur chaloupe et pénètrent sous l'île. Là, le Shaman Profond disperse la confrérie afin qu'elle soit une proie facile pour les combattants Profonds qui approchent :
- Il fait envoyer Carl Kernin et/ou Ray « l'estropié » briser une pierre suspendue. Cette pierre a été mise en place près de l'entrée par les anciens Druides et représente encore une menace pour la procession
- Il fait renvoyer les trois frères Wenrec avec la chaloupe jusqu'au quai par lequel on accède au sommet de la falaise. Ils ont ordre de s'assurer que les Druides ne représentent plus une menace et de les empêcher de maintenir le chant des hommes dans la pierre (en plus, ils peuvent tenter d'empêcher l'ouverture de la citerne)
- Enfin, il demande à John Wendish, Éléonor Crampton et Gregor Wenrec de briser son réservoir, puis de le suivre pour la célébration, sans aucune intention de leur offrir la vie éternelle dans les cités sous-marines. Il rejoint une conque vide dans laquelle il s'installe avant d'entrer dans le Sanctuaire. Cela fait partie du rituel destiné à honorer Dagon

Le gardien coordonne les déplacements de la Confrérie et des Profonds avec ceux des investigateurs dans les sous-sols de Curtain Wall.

L'arrivée des Profonds

L'entrée des conques dans le Sanctuaire est un moment solennel attendu par les Profonds depuis des milliers d'années. L'une après l'autre, les créatures des conques font crisser les pierres sous leurs pattes et se hissent jusque sur la berge. Elles ouvrent leur opercule qui vomit une onde verdâtre et laissent échapper leur occupant sur les galets : Shaman, combattant, il ne semble pas y avoir de priorité. Puis elles repartent pour céder la place aux sui-

vantes. L'espace ne permet pas à plus de deux conques à la fois d'arriver et il leur faut de 1 à 2 minutes pour repartir.

Les combattants se dispersent dans les salles et les couloirs. Ils sont moitié moins nombreux que les shamans, mais chaque minute qui passe renforce leurs rangs (cf. encadré *Les Profonds* p. 247). Ils attaquant à vue tous les humains qu'ils rencontrent, y compris les membres de la confrérie, dont ils arrachent la peau du visage.

Les premiers Shamans se mettent en rang et entament une lente marche vers la statue de Dagon (cf. encadré *Les Shamans Profonds*, ci-contre). Les rituels impies vont pouvoir commencer. Ils sont accompagnés du Shaman Profond rencontré dans le réservoir (cf. p. 263) Mais en s'approchant de la statue de Dagon, leur attention est attirée par le peuple hybride! Immédiatement, quelques Shamans s'approchent et se concertent pour déterminer ce à quoi ils ont affaire. Au bout de quelques instants leur décision est prise: ils vont emporter les survivants loin d'ici.

Ils rappellent des conques en sifflant d'épouvantable manière dans l'eau. Les mollusques géants commencent à se hisser jusqu'au peuple hybride afin de l'emporter loin d'ici.

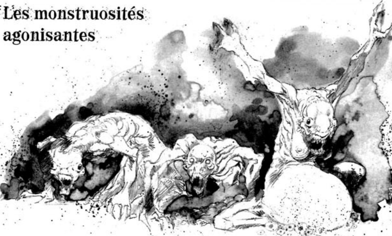


Éradiquer la menace

C'est au milieu de ce cauchemar que les investigateurs vont devoir trouver les moyens d'agir. Si l'affrontement direct est envisageable, quoique suicidaire, il soit possible en revanche de:

- Faire résonner les pierres suspendues à l'aide d'un objet de pierre ou métallique. La première se trouve dans la caverne du cercle et la seconde au-dessus de l'entrée des conques. Elles propagent une onde sonore qui peu à peu fendille les conques, jusqu'à les faire éclater. La créature qui l'habite est complètement désorientée et n'aspire qu'à

Les monstruosités agonisantes



Pour les témoins médusés, ces créatures ne sont qu'un « tableau », un instantané de ce que pourrait être notre monde si les Profonds marchaient à sa surface! Elles représentent ce que Dagon attend du minimum vital à sa gloire:

- **La mère nourricière**: Alliance contre nature de la procréation humaine et de la fécondation marine, le ventre veiné de bleu et répandu sur le sol de la dernière femelle abrite les œufs non encore fécondés d'un peuple à l'agonie. Baignant dans une flaque d'eau de mer stagnante, elle s'accroche du bout des pattes à des lambeaux de cette peau qui recouvre les murs et dont elle semble se nourrir. Elle a le souffle haletant d'une créature sur le point d'accoucher, mais sa bouche s'ouvre et se ferme comme celle d'un amphibien au rythme d'ouïes déchirant ses flancs
- **L'ouvrier**: La base du corps est prise dans un récif et les coquillages ont autant recouvert le rocher que son propre corps. Sa face douloureuse n'abrite aucune boîte crânienne. Penché vers la mer au point que son corps a enflé, il frappe du plat de la patte une flaque d'eau salée pour asperger la peau dont se nourrit la mère
- **Le prêtre**: Prostré devant la statue de Dagon, sa prière n'est qu'un râle d'agonie. Les os saillants manquent de percer sa peau tant il s'appuie sur ses bras pour tourner vers son dieu un visage d'incompréhension. Les crabes ont commencé à lui dévorer le bas du corps

La vue de ce spectacle peut faire perdre 3/1D8 points de SAN aux investigateurs présents.

Statistiques

Survie (10 %), désemparés, neutres et inertes

Les Shamans Profonds

Les guerriers sont du genre de ceux déjà rencontrés dans le phare (cf. *Les Profonds* p. 247). Les shamans que vont découvrir les investigateurs n'ont rien à voir avec le blessé du réservoir.

Physionomie

Le corps des Shamans est en partie dissimulé derrière des lanières tressées qu'ils portent autour du cou. Ils ont les bras et les cuisses peintes de motifs étranges, colorés de pigments inconnues à la surface de la terre. Tous portent un masque différent: corail, cuir et même peau humaine! Si leur masque cache la plupart du temps leur gueule ouverte, il laisse voir en revanche leurs ouïes sanglantes qu'ils font claquer douloureusement.

Voir ces créatures coûte 2/1D6 points de SAN aux investigateurs.

Motivations

Les Shamans viennent pour célébrer Dagon et retrouver la fertilité de leur espèce. Ils se présentent dans le Sanctuaire avec cet unique objectif. Cependant, lorsqu'ils vont découvrir l'existence du peuple hybride, leur attitude va évoluer. Certains d'entre eux vont poursuivre la célébration et d'autres vont s'intéresser de près à ces survivants d'un autre âge.

Combat

Au combat, les Shamans tentent d'impressionner l'ennemi en hérissant leur nageoire dorsale et en se balançant d'une patte sur l'autre. Ils n'ont pas d'arme et utilisent leurs nageoires hérissées d'ongles taillés.

Statistiques

Combattants faibles (25 %), menaçants, hostiles et agressifs

La fin de la Confrérie

Conduits par le Shaman Profond, les leaders de la confrérie s'attendent à être récompensés de leurs efforts. Ils s'alignent face à la statue de Dagon, terrifiés et fascinés par leur découverte. Dans leur dos, les combattants Profonds s'approchent et lèvent leurs armes. La Confrérie a vécu !

Prisonnier

« L'opercule translucide s'est refermé et une sécrétion blanchâtre l'a scellé à la conque. Avec tes mains et des armes, tu as tenté de briser la paroi, en vain. L'air venant à manquer, tu t'es affalé sur le sol, résigné. Une mince flaque d'eau salée a trempé tes vêtements. La clarté qui traverse l'opercule se réduit. Probablement que la créature a quitté la surface pour s'enfoncer sous les eaux. Tu remarques que, par endroits, l'opercule se montre plus lisse, voire transparent. Tu colles ton œil à la paroi avec l'espoir d'apercevoir encore la lumière du dehors, mais l'obscurité a tout enveloppé. Le froid s'insinue maintenant dans la conque. Ainsi que le silence, qui devient rapidement insupportable. Tu ignorais que l'océan le plus profond avait la noirceur de l'encre. Tu ne distingues plus rien. Tu te surprends à ralentir ton souffle pour économiser l'air, mais l'instant d'après, tu penses au moyen de mettre fin à ces interminables minutes d'agonie ! L'air raréfié te fait halluciner. Tu distingues tes mains, puis les parois. La créature revient à la surface ! À travers l'opercule, ton œil cherche à regarder vers le haut, mais tu ne vois rien d'autre que les eaux noires. La lumière blafarde vient de plus bas. Tu devines des tours en forme de termitières, percés de longues meurtrières claires. Une ville ? Dans quelques secondes, l'asphyxie t'aura tué. »

Mort

« Tu ouvres les yeux. Puis la bouche, à la recherche d'un souffle d'air. Mais tu ne sens pas tes poumons se remplir. Cependant, tu peux respirer ! Puis, une voix te parle. Une voix d'outre monde, qui résonne dans ton esprit. Elle parle aux nouveaux venus, aux nouveaux nés. Elle rappelle que certains d'entre eux furent condamnés il y a longtemps à une existence terrestre. Et pour que jamais elles n'oublient leurs devoirs envers Dagon, elles garderont désormais le souvenir de cette vie passée à respirer de l'air à la surface. »

Embryon

« Ta conscience te fait penser, mais tu ne peux pas agir, ni toucher, ni parler. Tu ne fais que ressentir, voir et entendre. Tu ressens d'autres présences comme la tienne, juste à tes côtés. D'autres sont comme toi, à prendre conscience dans ce liquide nourricier. Ce liquide qui commence déjà à noircir et à pourrir. Il ne nourrira plus les centaines d'embryons qui, comme toi, attendaient la venue de Dagon pour éclore, mais qui vont mourir dans le ventre répandu sur le sol de la mère nourricière ! »

rejoindre la mer, tandis que le combattant ou le Shaman qui voyageait à son bord ne peut plus rejoindre la procession. Sans les conques, les Profonds sont incapables d'emporter le peuple hybride. Comme au temps des anciens Druides les pierres résonnantes font s'abattre des rochers, dont quelques-uns frappent la statue de Dagon qui menace de s'effondrer.
- Empoisonner le site en vidant la citerne. Le peuple hybride est immédiatement anéanti et la peau des murs contaminée. Shamans et Profonds sont également atteints, bien que le poison n'ait pas sur eux un effet aussi foudroyant, ils repartiront malades.
- Tuer le peuple hybride. Le fait d'empêcher les Profonds de repartir avec la mère nourricière est une victoire pour les investigateurs.
- Enfin, lorsque le chant des hommes aura été brisé, quelques Druides malades mais capables de marcher peuvent descendre dans les sous-sols prêter main-forte aux investigateurs

L'avenir en mer d'Irlande

Les fins possibles

Il y a deux conclusions possibles à cette histoire :
- Les Profonds ne parviennent pas à célébrer Dagon (mère nourricière empoisonnée, conques brisées par les pierres suspendues…). Le Sanctuaire n'est plus un lieu de culte pour Dagon qui se désintéresse de cet endroit. Mais les Profonds continueront à hanter la mer d'Irlande afin de redonner au Sanctuaire sa place aux yeux de leur dieu
- Les Profonds parviennent à célébrer Dagon et le Sanctuaire retrouve sa place dans les célébrations des Shamans. L'endroit est désormais sanctifié par le dieu des abysses et c'est sacrilège pour un homme que d'y pénétrer. Les Profonds vont retrouver la fécondité, vont pouvoir introniser de nouveaux shamans et, peut-être, exploiter la mère nourricière pour développer des colonies de Profonds à la surface de la Terre…

Concernant les investigateurs, le gardien peut s'inspirer des propositions suivantes afin de leur offrir un épilogue personnalisé.

Le Salut des Druides

Qu'ils soient vainqueurs ou vaincus, les Druides survivants proposent aux investigateurs de partager avec eux la lutte millénaire contre les Profonds. S'ils acceptent, les investigateurs pourront compter sur l'aide des sociétés Druidiques dans cette région du monde et donc élargir leur cercle d'information et d'influence. Avec le temps, ils pourraient même rejoindre l'ordre des Druides et s'initier aux rites anciens.

Le Prisonnier de la Conque

Un investigateur peut avoir été emporté par une conque lors de la dernière scène du Sanctuaire. Si les pierres suspendues n'ont pas pu briser sa prison, il est condamné. Le gardien lui remet ou lui lit l'encadré *Prisonnier* ci-contre.

Le sort des morts : Profonds

Si un investigateur est mort durant cette aventure, le gardien lui remet ou lui lit l'encadré *Mort* ci-contre.

Le personnage vient de se réincarner dans un Profond. Le shaman avait raison.

Le sort des morts : Embryon

Si les investigateurs ont réussi à empêcher les Profonds de reprendre leur Sanctuaire le gardien remet ou lit l'encadré *Embryon* ci-contre à l'un des investigateurs mort dans l'aventure.

Le personnage vient de se réincarner dans un embryon porté par le cadavre de la mère nourricière. Dagon puni ceux qui, condamnés à respirer de l'air à la surface, n'ont pas aidé leurs frères Profonds.

Récompenses

Pour avoir affronté les Profonds et survécu à cette longue aventure en mer d'Irlande, tous les investigateurs reçoivent 1 point d'Aplomb par scénario. Chaque investigateur voit également sa Santé Mentale progresser selon son implication dans l'intrigue et en fonction des diverses réussites ou échecs (cf. p. 64). Enfin, pour avoir approché la menace des grands anciens, chaque investigateur peut augmenter sa compétence *Mythe de Cthulhu* de 5 %. Désormais, ces personnages ne regarderont plus jamais la mer avec les mêmes yeux…

- Fin de la campagne -

Annexes

Investigateurs prétirés

Daisy Jones



Nom	Daisy Jones
Occupation	Dilettante
Profession	« Flapper Girl »
Personnalité	Narcissique
Age	23
Sexe	Féminin
Nationalité	Américaine
Niveau de vie	Riche

Caractéristiques & Attributs

APP	17	Prestance	85 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	14
Points de Vie	10
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Cercles d'influence : Gotha, Business, Médias

Équipement
Son chéquier, un manoir en Nouvelle Angleterre, un ranch en Californie, un chalet à St Moritz, un petit avion privé, une voiture de sport, des vêtements de collection…

Compétences

Connaissance

Langue Maternelle* (Ang.)	85 %
Sciences humaines* (Droit)	10 %

Savoir-faire

Sensorielle

Bibliothèque	65 %
Écouter	45 %
Psychologie	25 %

Influence

Baratin	45 %
Contacts & ressources	50 %
Crédit	55 %
Jeu* (casino)	50 %
Perspicacité	62 %
Persuasion	55 %
Savoir-vivre	74 %
Plaire aux hommes	60 %

Action

Athlétisme	35 %
Conduite* (voiture)	60 %
Équitation	45 %
Piloter*	40 %

Hier soir encore, le fils d'un industriel dont j'ai oublié le nom me demandait s'il parviendrait un jour à me faire rester plus de dix minutes avec lui. Il attend toujours sa réponse, car on annonça le départ de mon train.
C'est papa qui m'a appris la ponctualité, qui permet la pratique du plus grand nombre d'activités. S'il savait qu'à peine arrivée à San Francisco, je bondis dans ma nouvelle Bentley pour filer vers le ranch afin d'être à l'heure pour le derby, il me reprocherait encore ma vitesse excessive. Dans le train, je pris le temps de consulter ce curieux dossier remis par le doyen de l'université en prévision des examens « mademoiselle, parce que je connais votre père, je vous prie de lire ceci si vous voulez maintenir votre moyenne en architecture des civilisations ».
Cela me rappelle que je n'ai pas encore répondu à ce chercheur mexicain au sujet de son projet de fouille. Je prendrai l'avion demain pour le rencontrer.

Carter Lightbourne



Nom	Carter Lightbourne
Occupation	Baroudeur
Profession	Chercheur de trésors
Personnalité	Flegmatique
Age	32
Sexe	Masculin
Nationalité	Britannique
Niveau de vie	Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	14
Points de Vie	12
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Cercles d'influence : Globe-Trotters, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Équipement
Son couteau multifonctions, une trousse d'outils d'archéologue (spatules, pinceaux, etc.), une boussole, un sac marin avec des vêtements de rechange et un calepin de notes à propos de ses recherches.

Compétences

Connaissance

Bureaucratie	30 %
Langue Maternelle* (Ang.)	75 %
Sciences humaines*	
- Archéologie	25 %
- Histoire	25 %

Savoir-faire

Bricolage	50 %
Métier*	
- Serrurerie	25 %
- Contrefaçon	25 %
Survie	30 %

Sensorielle

Bibliothèque	35 %
Discrétion	20 %
Écouter	35 %
Orientation	40 %
Se Cacher	20 %
Trouver Objet Caché	55 %
Vigilance	55 %

Influence

Baratin	30 %
Contacts & ressources	60 %
Crédit	35 %
Imposture	30 %
Perspicacité	30 %

Action

Armes à Feu* (de poing)	30 %
Athlétisme	45 %
Corps à corps* (bagarre)	48 %

Je n'ai pas connu mes parents et c'est à mon oncle, ingénieur aux chemins de fer britanniques, que je dois ma passion pour les sites archéologiques. Il m'emmena aux Indes, en Australie,… partout où le grand empire de sa majesté requérait l'établissement de voies ferrées. J'ai gardé de ces voyages quelques contacts parmi les populations et auprès de certains trafiquants. Le premier d'entre eux me racheta un bon prix une statuette découverte dans une crypte Soudanaise après le dynamitage d'une paroi. J'avais 12 ans et le jeu me parut facile. Vers l'âge de 17 ans, après avoir tenté de subtiliser quelques lingots d'argent d'une épave trouvée sur la côte Panaméenne, je rejoignis une équipe d'archéologues. Mais désensabler des villes à la balayette n'enrichit pas son homme.
Ce soir, je suis invité au vernissage d'une exposition d'art précolombien. Un bon moyen de faire quelques repérages…

Ezekiel Winthrop



Nom	Ezekiel Winthrop
Occupation	Universitaire
Profession	Professeur de « Folklore »
Personnalité	Anxieux
Age	24
Sexe	Masculin
Nationalité	Britannique
Niveau de vie	Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	54
Aplomb	0

Cercles d'influence : Universitaires, Culturel, Business

Équipement

Sa bibliothèque de référence, sept ensembles identiques pour ne pas avoir à choisir ses vêtements, une sacoche débordant de notes et papiers divers et une vieille voiture.

Compétences

Connaissance

Bureaucratie	25 %
Langue Maternelle* (Ang.)	90 %
Langues* :	
- Arabe	75 %
Mythe de Cthulhu	06 %
Sciences formelles* :	
- Astronomie	50 %
Sciences humaines* :	
- Histoire	50 %
Sciences occultes	85 %

Savoir-faire

Hypnose	25 %
Photographie	25 %

Sensorielles

Bibliothèque	90 %
Trouver Objet Caché	45 %
Comprendre…	60 %

Influence

Contacts & ressources	60 %
Crédit	55 %
Interroger	40 %
Perspicacité	47 %
Savoir-vivre	40 %

Action

/

Peut-on parler de mythologie chrétienne ? Qu'est ce qui distingue une religion d'un folklore ? Quelle part de l'inconnu originel peut être retrouvée et révélée ?
C'est à ce genre de questions que je cherche des réponses depuis cette fameuse nuit à Damas, à la recherche de la tombe d'un sorcier viking. Mais j'évite de parler de mes travaux aux esprits réfractaires…
J'ignorais ces choses. J'ignorais qu'il fut possible de voir l'invisible et qu'il exista dans notre monde des endroits où l'irréel prend corps, qu'il soit ectoplasme, sortilège ou démon !
Dans les premiers temps, je laissais quelques étudiants passionnés m'accompagner. Mais des événements tragiques m'obligèrent, dans tous les sens du terme, à m'éloigner de mes élèves et à prendre quelques congés. Depuis, je me rends, non sans crainte, sur des sites empreints de mysticisme, à la recherche d'un moyen de réparer le mal dont mon ignorance fut la cause.

Martha Sutcliffe



Nom	Martha Sutcliffe
Occupation	Journaliste
Profession	Reporter photographe
Personnalité	Joviale
Age	20
Sexe	Féminin
Nationalité	Américaine
Niveau de vie	Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	14
Points de Vie	12
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Cercles d'influence : Globe-trotters, Culturel, Médias

Équipement

Son calepin et ses dossiers, un appareil photo dernier cri, une moto rutilante, des vêtements masculins, et une robe à la mode pour jouer de ses atouts

Compétences

Connaissance

Langue Maternelle* (Ang.)	70 %

Savoir-faire

Photographie	70 %
Pratique Artistique* :	
- Écriture	45 %

Sensorielle

Bibliothèque	55 %
Discrétion	30 %
Écouter	45 %
Psychologie	15 %
Se Cacher	20 %
Trouver Objet Caché	45 %

Influence

Baratin	35 %
Contacts & ressources	40 %
Crédit	35 %
Imposture	30 %
Interroger	40 %
Négociation	25 %
Perspicacité	38 %
Persuasion	35 %
Savoir-vivre	48 %
Commérages…	60 %

Action

Athlétisme	35 %
Conduite* (moto)	40 %

Durant les cinq années qui suivirent mon départ de l'école, j'ai approché les sports mécaniques. Mais aucun coach ne confie jamais une moto à une femme. Je lui aurais bien cassé la figure s'il avait fait dix kilos de plus ! Quel début de siècle…
Il y a six mois, j'ai décidé de quitter ce métier à l'odeur d'huile, pour embrasser une profession à l'odeur d'encre : celle de reporter, où le mot féminin de ce métier n'existe pas… encore. Les premiers temps, le patron me confiait surtout l'inauguration des hospices. Le papier que je lui ai ramené sur ces disparitions d'enfants à l'hôpital l'a fait changer d'avis, au grand dam des hommes de la rédaction ! Depuis, je suis sur tous les sujets un peu sulfureux et qui demandent une approche en souplesse. Qui se méfierait d'une fillette de 20 ans ? Certainement pas ce gros lard de shérif qui a intérêt à me rencarder sur ces disparitions… sinon…

Oswald O'Flaherty



Nom	Oswald O'Flaherty
Occupation	Détective
Profession	Détective privé
Personnalité	Taciturne
Age	29
Sexe	Masculin
Nationalité	Américain
Niveau de vie	Pauvre

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Magie	16
Points de Vie	14
Santé Mentale	80
Aplomb	1

Cercles d'influence : Forces de l'ordre, Pègre, Notables

Équipement

Sa plaque de privé, un .38 oublié au fond du tiroir de son bureau, un petit bureau loué à vil prix dans un quartier populaire, une annonce régulière dans un quotidien, une ardoise au bar et dans tous les petits commerces du coin

Compétences

Connaissance

Langue Maternelle* (Ang.)	65 %

Savoir-faire

Criminalistique	65 %
Métier*	
- Serrurerie	25 %
Photographie	30 %

Sensorielle

Discrétion	30 %
Écouter	45 %
Pister	20 %
Psychologie	25 %
Se Cacher	40 %
Trouver Objet Caché	55 %
Vigilance	55 %

Influence

Baratin	25 %
Contacts & ressources	55 %
Interroger	40 %
Perspicacité	32 %
Persuasion	30 %

Action

Armes à Feu*	60 %
Athlétisme	25 %
Conduite*	20 %
Corps à corps*	40 %

« Je ne peux fermer les yeux sur cette affaire», m'a dit le chef de la police qui ne pouvait déjà pas me sentir. J'accepte votre démission ! » Et voilà comment je suis devenu un privé. À cause de 5 malheureux dollars… et 12 cent.
J'ai un port d'arme, une plaque… enfin un genre de carte, et mon nom en petit dans l'annuaire. Cela suffit à nourrir un homme et son chat.
Y a de drôles d'énergumènes qui frappent à ma porte. Le plus souvent, madame veut savoir ce que fait son mari. Mais une fois, c'est un chinois qui voulait retrouver une « urne funéraire », comme il appelait ça. Après trois jours et une balle dans le bras, je lui ramenai son cendrier. Je pense que le bridé en a parlé car depuis j'ai vu défiler de drôles d'oiseaux ; des jaunes, des noirs et même des mecs dont je ne voyais pas le visage, comme cette journaliste de 20 ans qui se faisait passer pour la veuve d'un émir ou quelque chose…

Winnie Kolchack



Nom	Winnie Kolchack
Occupation	Militaire
Profession	Mécanicien
Personnalité	Timide
Age	30
Sexe	Masculin
Nationalité	Britannique
Niveau de vie	Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	14
Points de Vie	13
Santé Mentale	70
Aplomb	1

Cercles d'influence : Militaire, Forces de l'ordre, Anarchistes

Équipement

Ses décorations gagnées sur le front, un petit appartement au-dessus de son garage, plusieurs véhicules plus ou moins en état de marche et une réserve de whisky

Compétences

Connaissance

Langue Maternelle* (Ang.)	80 %
Langues* (allemand)	30 %

Savoir-faire

Métier*	
- Mécanique	70 %
- Armurerie	50 %
Premiers Soins	40 %

Sensorielles

Orientation	30 %
Se Cacher	40 %
Trouver Objet Caché	45 %
Vigilance	45 %

Influence

Contacts & ressources	40 %
Perspicacité	44 %

Action

Armes à Feu*	40 %
Armes blanches*	40 %
Artillerie*	30 %
Athlétisme	35 %
Conduite*	40 %
Corps à corps*(bagarre)	50 %
Piloter*	40 %

Même si j'étais assez loin du front, il m'est souvent arrivé de devoir extraire des corps de plusieurs épaves. J'ai eu mon compte d'horreur. Des gars brûlés, mutilés et même des pauvres types qui auraient mieux fait de s'écraser que de ramener leur taxi. C'est peut-être ça la rage de vivre.
En fait, à part les souvenirs de la guerre et les histoires de mécaniques, on ne se raconte jamais grand-chose avec les copains. Ils essaient bien de me faire parler de cette infirmière, mais je ne vais pas leur dire que je ne suis pas allé au rendez-vous. C'est peut-être ça le trac. Maintenant, je suis à mon compte et je répare les moteurs dans un garage de Liverpool. Fini les horreurs. Lundi dernier, un client m'a apporté une Oldsmobile avec des traces bizarres sur les portières. Il croyait sa voiture fichue et quand il a vu le résultat, il m'a proposé une partie de pêche à l'Île de Man. C'est peut-être ça la vie de civil…

Les armes détaillées

	Modificateur	Dégâts	Portée	Cadence	Munitions	prix en $ (1890/1920/2000)	périodes concernées
Armes de corps à corps							
Fleuret d'escrime, aiguisé	/	1D6+1+Imp	Contact	/	/	4/6/70	toutes
Canne-épée	/	1D6+ Imp	Contact	/	/	10/25/100	toutes
Rapière/épée	-10 %	1D6+1+ Imp	Contact	/	/	6/20/150	toutes
Sabre de cavalerie	-5 %	1D8+1+ Imp	Contact	/	/	15/30/75	toutes
Lance de cavalerie	-10 %	1D8+1	Contact	/	/	15/25/150	toutes
Hache de bûcheron	/	1D8+2+ Imp	Contact	/	/	3/5/10	toutes
Hachette/faucille	/	1D6+1+ Imp	Contact	/	/	2/3/9	toutes
Poignard (baïonnette, etc.)	+5 %	1D4+2+ Imp	Contact	/	/	1/2/15	toutes
Couteau de boucher	+5 %	1D6+Imp	Contact	/	/	1/2/7	toutes
Petit couteau (cran d'arrêt, etc.)	+5 %	1D4+Imp	Contact	/	/	0,5/2/6	toutes
Nerf de bœuf (cravache, etc.)	+20 %	1D8+Imp	Contact	/	/	0,6/2/15	toutes
Grand gourdin/ batte de base-ball/tisonnier	+5 %	1D8+Imp	Contact	/	/	1/3/35	toutes
Petit gourdin/matraque	+5 %	1D6+Imp	Contact	/	/	1/3/35	toutes
Garrot	-5 %	étranglement	Contact	/	/	0,2/0,5/3	toutes
Pierre lancée	Athlétisme	1D4	Courte	1	/	toutes	
Javelot	/	1D8+1	Proche	1	/	1/1/25	rare
Armes exotiques							
Fouet	/	1D3 ou prise	Contact	1	/	2/5/50	1890, 1920
Boomerang de guerre	/	1D8	Proche	1/2	/	1/2/40	rare
Palet	/	1D6+1+1/2Imp	Proche	1	/	0,05/—/—	toutes
Torche enflammée	+5 %	1D6+feu	Contact	1	/	0,05/—/—	toutes
Taser (fléchette)	/	électricité	Proche	1	variable	—/—/400	1990
Taser (Contact)	/	électricité	Contact	1	variable	—/—/200	1990
Bombe lacrymogène	/	Désorienté et Irrité	Courte	1	25	—/—/10	1990
Tronçonneuse	+10 %	2D8	Contact	1	/	—/—/300	1990
Armes de poing							
Pistolet à poudre noire	/	1D6+1	Courte	1/4	1	15/30/300	rare
Automatique cal. 22 court	/	1D6	Courte	3	6	—/25/190	1920,1990
Derringer cal. 25 (1C)	/	1D6	Courte	1	1	4/12/55	1890, 1920
Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	/	1D8	Courte	3	6	6/15/200	toutes
Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	/	1D8	Courte	3	8	—/20/350	1920, 1990
Revolver cal. 357 magnum	/	1D8+1D4	Proche	1	6	—/—/200	1990
Revolver cal. 38 ou 9 mm	/	1D10	Proche	2	6	8/25/200	toutes
Automatique cal. 38	/	1D10	Proche	2	6	—/30/375	1920, 1990
Glock 17 9 mm auto	/	1D10	Proche	3	17	—/—/475	1990
Luger modèle P08	/	1D10	Proche	2	8	—/75/600	1920, 1990
Revolver cal. 41	/	1D10	Proche	1	6	20/—/—	1890
Revolver magnum .44	-5%	2D6+2	Proche	1	6	—/—/475	1990
Revolver cal. 45	/	1D10+2	Proche	1	6	10/30/300	toutes
Automatique cal. 45	/	1D10+2	Proche	1	7	—/40/375	1920, 1990
IMI Desert Eagle	/	3D6+3	Proche	1	7	650	1990
Fusils (balle)							
Mousquet Springfield cal. 58	+5 %	1D10+4	Loin	4	1	10/25/325	rare
Non automatique cal. 22	+5 %	1D6+2	Loin	2	6	10/13/70	toutes
Carabine cal. 30 (à levier)	+5 %	2D6	Loin	2	6	12/19/150	toutes
Fusil Martini-Henry cal. 45	+5 %	1D8+1D6+3	Loin	1	1	15/5/275	1890
Fusil à air comprimé Moran	-5 %	2D6+1	Proche	1	1	200/—/—	1890
Fusil Garand M1 ou M2	+5 %	2D6+2	Loin	3	8	—/—/400	1990
Carabine SKS	+5 %	2D6+1	Loin	2	10	—/—/500	1990
Lee-Enfield cal. 303	+5 %	2D6+4	Loin	1	10	25/50/300	toutes
Non automatique cal. 30-06	+5 %	2D6+4	Loin	1	5	30/75/175	toutes
Semi-automatique cal. 30-06	+5 %	2D6+4	Loin	1	5	—/—/275	1990
Marlin cal. 444	+5 %	1D8+1D6+1D4	Loin	1	5	—/—/400	1990
Fusil à éléphant (2C)	-5 %	3D6+4	Loin	1	2	100/400/1 800	toutes
Fusils (chevrotine)							
Calibre 20 (2C)	+10 %	2D6	Proche	2	2	25/35/rare	1890, 1920
Calibre 16 (2C)	+10 %	2D6	Proche	2	2	30/40/rare	1890, 1920
Calibre 12 (2C)	+10 %	4D6	Proche	2	2	30/40/rare	1890, 1920
Calibre 12 (pompe)	+10 %	4D6	Proche	2	5	75/45/100	1920, 1990
Calibre 12 (semi-auto.)	+10 %	4D6	Proche	2	5	—/—/270	1990
Calibre 12 (2C, canon scié)	+10 %	4D6	Courte	2	2	15/ND/ND	1920
Calibre 10 (2C)	+10 %	4D6+2	Proche	2	2	35/rare/rare	1890
Calibre 12 Bellini M3 (crosse amovible)	+10 %	4D6	Proche	2	7	895	1990
Calibre 12 SPAS (crosse amovible)	+10 %	4D6	Proche	2	8	600	1990
Fusils d'assaut							
AK-47 ou AKM	+5 %	2D6+1	Loin	5	30	200	1990
AK-74	+5 %	2D8	Loin	5	30	1 000	1990
Barrett modèle 82	+5 %	2D10+4	Loin	5	11	3 000	1990
FN FAL	+5 %	2D6+3	Loin	5	20	1 500	1990
Galil AR	+5 %	2D6+3	Loin	5	20	2 000	1990
M16A2	+5 %	2D8	Loin	5	30	ND	1990
Steyer AUG	+5 %	2D6	Loin	5	30	1 100	1990
Beretta M70/90	+5 %	2D6	Loin	5	30	2 800	1990

Les armes détaillées

	Modificateur	Dégâts	Portée	Cadence	Munitions	prix en $ (1890/1920/2000)	périodes concernées
Mitraillettes							
Thompson	-5 %	1D10+2	Proche	5	20/33	—/ND/ND	1920
Heckler & Koch MP5	-5 %	1D10	Loin	5	15/30	—/—/ND	1990
Ingram MAC-11	-5 %	1D8	Proche	5	32	—/—/750	1990
Pistolet mitrailleur Skorpion	-5 %	1D8	Proche	5	20	—/—/ND	1990
Pistolet mitrailleur Uzi	-5 %	1D10	Loin	5	32	—/—/1 000	1990
Mitrailleuses							
Gatling modèle 1882	-5 %	2D6+4	Loin	5	200	1 000/200/6 500	1890
Fusil auto. Browning M1918	-5 %	2D6+4	Loin	5	20	—/ND/800	1920
Browning cal. 30 M1917A1 (bande)	-5 %	2D6+3	Loin	5	250	—/3 000/ND	1920
Maschinengewehr-42 7,92 mm	-5 %	2D6+4	Loin	5	300	—/—/rare	2ᵉ GM
FN Minimi, 5,56 mm, bande/chargeur	-5 %	2D8	Loin	5	30/200	—/—/ND	1990
Explosifs, armes lourdes							
Cocktail Molotov	Athlétisme	2D6 + feu	Proche	1	1	—/ND/ND	1920, 1990
Pistolet lance-fusées	+10 %	1D10 + feu	Proche	1	1	10/15/75	toutes
Lance-grenades M79	+10 %	3D6/2 m	Loin	2	1	—/—/ND	1990
Bâton de dynamite	Athlétisme	5D6/2 m	Proche	1	1	1/2/5	toutes
Détonateur	Métier	2D6/1 m	/	/	1	20/boîte	toutes
Bombe Tuyau	Métier	1D6/3 m	Proche	/	1	ND/ND/ND	toutes
Plastique (C-4), 100 g	Métier	6D6/3 m	Proche	/	1	—/—/ND	1990
Grenade à main	Athlétisme	4D6/4 m	Proche	1	1	—/ND/ND	1920, 1990
Artillerie							
Mortier de 81 mm	/	6D6/6 m	Loin	1	séparées	—/—/ND	1990
Canon de campagne de 75 mm	/	10D6/2 m	Loin	1/4	séparées	3 000/1 500/—	1920, 1990
Canon anti-recul 120 mm (Tank)	/	15D5/4 m	Loin	1/2	séparées	ND	1990
Canon de marine 5 pouces anti-recul	/	12D6	Loin	1/5	autoalimenté	ND	1990
Mine antipersonnel	/	4D6	Contact	/	/	—/ND/ND	1920, 1990
Mine Claymore	/	6D6+3	Courte	/	/	—/—/ND	1990
Lance-flammes	/	2D6 + choc	Proche	1	10 tirs	—/ND/ND	1990
GE Mini-Gun	/	2D6+4	Loin	15	4 000	ND	1990
LAW	/	8D6/1 m	Loin	1	1	ND	1990

L'Appel de Cthulhu

Fiche de lecture d'ouvrage

Investigateur

Titre .... Auteur ....
Version .... Année ....
État Bon ☐ Mauvais ☐ Complexité .... % Durée ....
Qualité Complet ☐ Partiel ☐ Mythe .... SAN ....

Avancement de l'étude *(1 ligne par test effectué)*

SAN | Mythe | Sortilège | Qualité de réussite

Résultats de l'étude

Total gain Mythe de Cthulhu ....
Total pertes Santé Mentale ....
Durée totale de l'étude ....

Sortilèges

Décelés | Appris

L'Appel de CTHULHU

Style de jeu .... Gardien .... Campagne ....

État civil

Nom .... Prénom ....
Occupation .... Âge ....
Profession .... Sexe ....
Personnalité .... Nationalité ....

Niveau de vie .... %

Cercles d'influence

Proche .... Opposés ....
Éloignés .... Ennemi ....

Caractéristiques & Attributs

APP	....	Prestance	.... %
CON	....	Endurance	.... %
DEX	....	Agilité	.... %
FOR	....	Puissance	.... %
TAI	....	Corpulence	.... %
ÉDU	....	Connaissance	.... %
INT	....	Intuition	.... %
POU	....	Volonté	.... %

Santé

Protections .... Seuil de blessure ....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures ....

....

Compétences

Connaissance

Bureaucratie (10%) ..... % ☐
Culture artistique° (10%) ..... % ☐
.... % ☐

Langue maternelle° (Édu x 5%)
.... % ☐

Langues° (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Mythe de Cthulhu (00%) ..... % ☐
Sciences de la terre° (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences de la vie° (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences formelles° (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences humaines° (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences occultes (05%) ..... % ☐
.... % ☐

Savoir-faire

Bricolage (20%) ..... % ☐
Criminalistique (00%) ..... % ☐
Hypnose (05%) ..... % ☐
Médecine (05%) ..... % ☐
Métier° (05%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Photographie (10%) ..... % ☐
Pratique artistique° (05%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Premiers soins (30%) ..... % ☐
Psychanalyse (00%) ..... % ☐
Survie (00%) ..... % ☐
.... % ☐

Sensorielles

Bibliothèque (25%) ..... % ☐
Discrétion (10%) ..... % ☐
Dissimulation (15%) ..... % ☐
Écouter (25%) ..... % ☐
Orientation (10%) ..... % ☐
Pister (10%) ..... % ☐
Psychologie (05%) ..... % ☐
Se cacher (10%) ..... % ☐
Trouver Objet Caché (25%) ..... % ☐
Vigilance (25%) ..... % ☐
.... % ☐

Influence

Baratin (05%) ..... % ☐
Contacts & Ressources (10%) ..... % ☐
Crédit (15%) ..... % ☐
Imposture (00%) ..... % ☐
Interroger (10%) ..... % ☐
Jeu° (10%)
.... % ☐

Négociation (05%) ..... % ☐
Perspicacité (Int x 2%) ..... % ☐
Persuasion (15%) ..... % ☐
Savoir-vivre (Édu x 2%) ..... % ☐
.... % ☐

Action

Armes à feu° (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Armes blanches° (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Armes exotiques° (00%)
.... % ☐

Artillerie° (15%)
.... % ☐

Athlétisme (15%) ..... % ☐
Conduite° (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Corps à corps° (Dex x 2%)
.... % ☐
.... % ☐

Équitation (05%) ..... % ☐
Navigation (00%) ..... % ☐
Piloter° (00%)
.... % ☐
.... % ☐

Santé Mentale

Modificateur social ....% Aplomb .... SAN Initiale .... SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) ....

1_{1}	2_{1}	3_{1}	4_{1}	5_{1}	6_{2}	7_{2}	8_{2}	9_{2}	10_{2}	11_{3}	12_{3}	13_{3}	14_{3}	15_{3}	16_{4}	17_{4}	18_{4}	19_{4}	20_{4}	21_{5}	22_{5}	23_{5}	24_{5}	25_{5}
26_{6}	27_{6}	28_{6}	29_{6}	30_{6}	31_{7}	32_{7}	33_{7}	34_{7}	35_{7}	36_{8}	37_{8}	38_{8}	39_{8}	40_{8}	41_{9}	42_{9}	43_{9}	44_{9}	45_{9}	46_{10}	47_{10}	48_{10}	49_{10}	50_{10}
51_{11}	52_{11}	53_{11}	54_{11}	55_{11}	56_{12}	57_{12}	58_{12}	59_{12}	60_{12}	61_{13}	62_{13}	63_{13}	64_{13}	65_{13}	66_{14}	67_{14}	68_{14}	69_{14}	70_{14}	71_{15}	72_{15}	73_{15}	74_{15}	75_{15}
76_{16}	77_{16}	78_{16}	79_{16}	80_{16}	81_{17}	82_{17}	83_{17}	84_{17}	85_{17}	86_{18}	87_{18}	88_{18}	89_{18}	90_{18}	91_{19}	92_{19}	93_{19}	94_{19}	95_{19}	96_{20}	97_{20}	98_{20}	99_{20}	00_{20}

Équipement

• Équipement fétiche (+10%) ....
• .... • ....
• .... • ....

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•	....	....	......	....
•	....	....	......	....
•	....	....	......	....

Impact .... Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Séquelles Physiques

-
-
-
-
-
-
-

Contacts

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•		
•		
•		
•		

Motivation ....

Histoire personnelle

Savoirs impies

Créatures connues

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Ouvrages consultés

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Notes

L'Appel de CTHULHU — Fiche d'Aventure

Scénario / Campagne

Titre du scéanrio .... Gardien .... Date ....

Santé

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures ....

Santé Mentale

1_{1}	2_{1}	3_{1}	4_{1}	5_{1}	6_{2}	7_{2}	8_{2}	9_{2}	10_{2}	11_{3}	12_{3}	13_{3}	14_{3}	15_{3}	16_{4}	17_{4}	18_{4}	19_{4}	20_{4}	21_{5}	22_{5}	23_{5}	24_{5}	25_{5}
26_{6}	27_{6}	28_{6}	29_{6}	30_{6}	31_{7}	32_{7}	33_{7}	34_{7}	35_{7}	36_{8}	37_{8}	38_{8}	39_{8}	40_{8}	41_{9}	42_{9}	43_{9}	44_{9}	45_{9}	46_{10}	47_{10}	48_{10}	49_{10}	50_{10}
51_{11}	52_{11}	53_{11}	54_{11}	55_{11}	56_{12}	57_{12}	58_{12}	59_{12}	60_{12}	61_{13}	62_{13}	63_{13}	64_{13}	65_{13}	66_{14}	67_{14}	68_{14}	69_{14}	70_{14}	71_{15}	72_{15}	73_{15}	74_{15}	75_{15}
76_{16}	77_{16}	78_{16}	79_{16}	80_{16}	81_{17}	82_{17}	83_{17}	84_{17}	85_{17}	86_{18}	87_{18}	88_{18}	89_{18}	90_{18}	91_{19}	92_{19}	93_{19}	94_{19}	95_{19}	96_{20}	97_{20}	98_{20}	99_{20}	00_{20}

Notes d'investigation

....

L'Appel de CTHULHU — Fiche de suivi d'investigateurs

Scénario / Campagne

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	....	....	....	....	....	....	....

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) .... Éloigné (+10%) .... Opposé (-10%) .... Ennemi (-20%) ....

Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	....	....	....	....	....	....	....

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) .... Éloigné (+10%) .... Opposé (-10%) .... Ennemi (-20%) ....

Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	....	....	....	....	....	....	....

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) .... Éloigné (+10%) .... Opposé (-10%) .... Ennemi (-20%) ....

Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	....	....	....	....	....	....	....

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) .... Éloigné (+10%) .... Opposé (-10%) .... Ennemi (-20%) ....

Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	....	....	....	....	....	....	....

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) .... Éloigné (+10%) .... Opposé (-10%) .... Ennemi (-20%) ....

Troubles Psychologiques ....

Index

Le jeu de rôle d'épouvante dans l'univers d'Howard Phillips Lovecraft

H.P. Lovecraft's
L'Appel de Cthulhu ©

L'Appel de Cthulhu vous plonge dans les écrits et l'univers de l'écrivain américain H.P. Lovecraft. Entrez dans la peau d'intrépides investigateurs parcourant les années vingt, mais aussi d'autres époques, confrontés à des secrets antédiluviens, à des créatures que l'esprit peut à peine appréhender, des lieux que l'être humain ne devrait jamais découvrir, et encore moins fouler… La compréhension de la véritable histoire de l'univers vous emmènera aux frontières de la folie, et le plus souvent, au-delà…

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle utilisant l'un des systèmes de jeu les plus populaires de tous les temps : Le Basic System. Cette sixième édition française met l'accent sur la simplicité tout en proposant des réponses pour chaque situation de jeu. Vous tenez entre vos mains l'ensemble des éléments vous permettant de jouer tous les scénarios déjà parus, et ceux à paraître.

Un court chapitre, les règles essentielles, vous permettra de jouer rapidement en appréhendant progressivement les concepts du jeu, et des personnages prétirés de débuter l'aventure sans attendre. Celle-ci, en trois volets, emmènera les investigateurs en mer d'Irlande, là où se mêlent traditions celtiques et Mythe de Cthulhu.

Oserez-vous plonger dans cet univers ?

Élu meilleur jeu de tous les temps aux Origin Awards



Prix public conseillé 42 €

ISBN 978-2-917994-00-9





BRP

www.sans-detour.com

